

AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 3
NUEVO
395 PTAS
MICROmanía
Sólo para adictos
REPORTAJE
Jugar en 3D
Alta tecnología aplicada al videojuego
Little Big Adventure
La pequeña gran guía de Twinsun
INFORME
DIVISION
Hablan los creadores de la R.V.
Los nuevos proyectos de Trilobyte
The 11th Hour
Puerta abierta al horror
8 426239 020312 00003
HOBBY PRESS



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Paz Garnica

Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Jefe de Sección
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Óscar Santos
José C. Romero (Traducciones)
Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera
Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Toni Verdú
Santiago Erice
Rafael Rueda
Roberto Potenciano
Pablo Fernández

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por ojd



sumario

Año XI · Tercera época · Número 3 · Abril 1995 · 395 ptas.(IVA incluido)

Editorial

A veces no basta con esperar pacientemente. Mes tras mes, la cita con los lectores nos empuja a buscar nuevas sorpresas. Pero a veces no se puede esperar tranquilamente a que esas sorpresas lleguen solas. Por eso nos subimos a un avión, fuimos al cuartel general de Trilobyte, en EE.UU., y allí, los integrantes de esta joven, pero consagrada, compañía nos dieron la sorpresa. La misma que habéis encontrado en la portada de este número, y que saborearéis en páginas interiores.

Sí, «The 11th Hour» ya está a punto. Sus creadores nos contaron los secretos. Graeme Devine, Rob Landeros, Matthew Costello, Robert Stein III y una larga lista de integrantes de Trilobyte, a los que entrevistamos.

Pero eso no basta. No, para un lector tan exigente como el de Micromanía. Por eso contactamos con Division, una de las compañías más importantes en el campo de la Realidad Virtual. Y nos contaron todo lo que hay que saber sobre el tema.

Algunos miembros de la redacción pensaron que ya estaba bien por este mes, que había que esperar pacientemente hasta el mes de Mayo para descubrir nuevas sorpresas. Pero no bastaba.

No podíamos dejar de comentar los nuevos proyectos de Interplay, con títulos tan esperados como «Stonekeep», o novedades tan interesantes como «Virtual Pool». Tampoco olvidarnos de la actualidad más candente, con títulos como «Panzer Dragoon» de Saturn.

¿Qué decir de las previews de juegos como «BioForge», de Origin, o «Commander Blood», de Cryo? No, la espera no debía ser tal para saber qué nos deparan esos programas.

Y hablando de programas, basta echar un vistazo a la sección "Punto de Mira" para descubrir las mejores novedades. Sin descuidar el Megajuego: una delicia llamada «Descent». Tampoco podíamos esperar a Patas Arriba como «Little Big Adventure», sin ir más lejos.

Sí, hay más cosas. Muchas más.

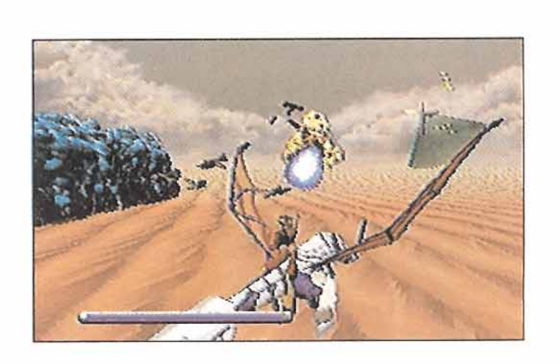
Después de un mes de espera, creemos que ha merecido la pena. Como la merecerá la próxima revista, a buen seguro. Y, bien mirado, sólo habrá que esperar un mes.

La redacción



SEGA: VUELO A LA FANTASÍA

Panzer Dragoon



MUY ESPERADO, DOTADO DE UNA BELLEZA PLÁSTICA SINGULAR, UN EXCELENTE EJEMPLO DE LA TECNOLOGÍA SEGA DE 32 BITS... TODO ESO, Y MÁS, ES LO QUE SE OFRECE EN «PANZER DRAGOON», OTRA DE LAS JOYAS EN ADORNAR LA CORONA DE LA MULTINACIONAL NIPONA. UN SALTO ADELANTE EN EL DISEÑO DE LOS SHOOT'EM UPS HA PERMITIDO QUE EL USUARIO JAPONÉS YA PUEDA DISFRUTAR DE LO QUE SERÁ, CUANDO LLEGUE A EUROPA, UNO DE LOS MÁS GRANDES ÉXITOS DE SEGA SATURN.

















Los programadores de «Panzer Dragoon» han dejado volar su imaginación y han echado el resto para mostrar un explosivo espectáculo de imagen 3D. Mientras otros se dedican a versionar recreativas de matamarcianos, con una edad harto elevada, en Sega parecen tener las cosas muy claras sobre los caminos por los que circular para ofrecer al usuario productos innovadores.

Fuera de nuestras fronteras, a «Panzer Dragoon» se le ha intentado clasificar como un producto que combina la calidad y maestría técnica de «Magic Carpet», la acción de «Star Wing» y la adicción de «Space Harrier».

Pero «Panzer Dragoon» no merece ser considerado como un simple híbrido. Team Andromeda, el equipo responsable de la producción de «Panzer Dragoon», ha intentado exprimir al máximo las posibilidades de Saturn, ofreciendo un título que una a la sencillez, la tecnología más espectacular. La posibilidad de abarcar 360 grados en un plano horizontal, mediante rotaciones del campo de visión y acción, las distintas perspectivas de cámara –subjetivas, laterales, traseras, frontales, etc.–, y la vertiginosa velocidad de acción, responden a una filosofía con la que Sega pretende identificar Saturn con la máxima expresión de la tecnología más innovadora puesta al servicio del videojuego. La elevadísima calidad gráfica, así lo atestigua. El diseño de todo lo que puede verse en pantalla está realizado en base a estructuras poligonales dotadas de "texture mapping", que redunda en un alto grado de realismo en los escenarios. Sin embargo, es sencillo apreciar cómo los planos de fondo son tratados de modo distinto, en base a imágenes bitmap y escenas digitalizadas.

Hay que decir también que, en la práctica, lo que el jugador controla en «Panzer Dragoon» no es tanto el propio dragón, como el personaje que cabalga a su lomo, ya que la trayectoria de vuelo se describe de manera automática, manejando el usuario el punto de mira y la acción de disparo.

Pero no podemos pasar por alto la increíble intro de «Panzer Dragoon» como uno de los apartados que más se han mimado en el programa. Cinco minutos dura el corto que precede a uno de los más impactantes juegos de Saturn, desarrollado en su totalidad sobre estaciones gráficas de alto rendimiento. Algo apabullante.

«Panzer Dragoon» será un juego a vigilar muy de cerca cuando Saturn haga su aparición en Europa. Hasta entonces, habrá que soñar con él.

MAGIA EN CD



Los creadores de «Elvira» y «Waxworks», ya tienen casi a punto la continuación de una de las aventuras gráficas de mayor belleza visual entre todos los productos del género. Hablamos, claro está, de la segunda parte de «Simon the Sorcerer».

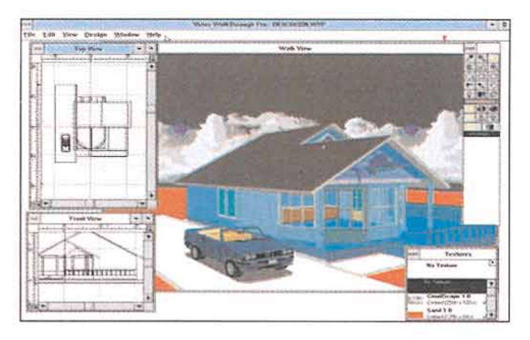
«Simon the Sorcerer II» incluye variadas y atractivas novedades respecto a su predecesor, como el cambio sufrido en el interface de usuario, la identificación automática de objetos que puedan ser interesantes durante el juego, el paso acelerado de los textos de los diálogos, etc.

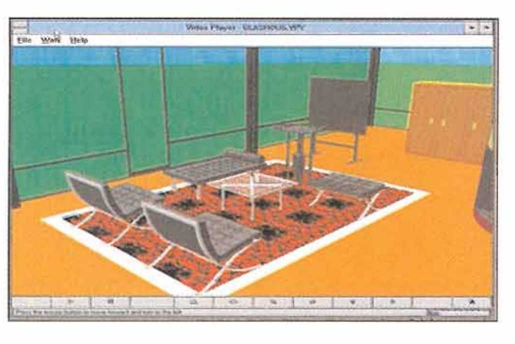
Durante dieciocho meses Adventure Soft ha estado dando forma a «Simon II», siendo el gráfico uno de los aspectos más cuidados, con siete artistas dedicados exclusivamente a este apartado, en el que se han utilizado técnicas combinadas de diseño sobre ordenador, y uso de scanners y posterior retoque de imágenes.

Los nuevos y divertidos personajes incluídos en el programa –más de cien, en total– representan también uno de los puntos más destacables en la aventura, así como los más de ochenta escenarios diferentes de que consta el mapeado, pasando por barcos piratas, pantanos, castillos o tenebrosos bosques.

Además, la versión CD-ROM de PC incluirá voces digitalizadas para la totalidad de los diálogos, siendo el único punto oscuro, por ahora, si éstos serán, o no, traducidos al castellano.

LA REALIDAD VIRTUAL MÁS CERCA





A finales del pasado mes de Febrero se presentó en un conocido hotel madrileño la versión profesional del conocido programa «Virtus VR». «Virtus Walktrough Pro», añade más funcionalidad y potencia a las opciones que ya poseían versiones precedentes, favoreciendo un control intuitivo y sencillo por parte del usuario.

«Virtus Walktrough Pro» es definido por sus creadores, la compañía norteamericana Virtus, como un programa de R.V. no inmersiva, esto es, que no utiliza periféricos como guantes o cascos, en el que el usuario puede sumergirse y diseñar sus propios mundos virtuales en 3D.

La característica más destacable de «Virtus Pro» es que se trata de un programa de diseño que se maneja en 2D, y se visualiza en 3D. Entre sus opciones se encuentra la posibilidad de incluir animaciones en Quicktime, grabar recorridos por los escenarios diseñados, como si de un vídeo se tratara, aplicar texturas en todos los objetos que se incluyan, etc. Su utilidad es evidente en multitud de campos –escenografía, decoración, arquitectura...– y, aunque no incluye la opción de aplicar medidas, como los programas de CAD, se asemeja a éstos en muchos aspectos.

«Virtus Walktrough Pro» aparecerá para versiones Mac y PC a un precio muy asequible, siendo sus requisitos mínimos 8 MB de RAM y sistema 6.0.5 sobre un Powerbook, Centris, Quadra o Power Mac, para los Apple, y 8 MB y Windows 3.1, sobre un 386 para PC. Sin embargo, se recomiendan en ambos casos 16 MB de RAM, y un 68040 y 486 con SVGA, respectivamente.

En un acto presidido por la ministra de cultura, Carmen Alborch, Philips, en colaboración con editorial Planeta y Lunwerg, presentó la "Historia del Arte Español", para CD-i. Se trata de una enciclopedia interactiva en diez volúmenes, compuestos cada uno por un CD y un tomo en el que se trata un período concreto de la historia del arte –gótico, renacimiento, barroco, etc.–. La colección comienza ahora, con la salida la mercado del volumen V –el gótico– y terminará en 1997. En la colección se incluye un lector CD-i.

Del 26 al 28 de marzo se celebra en Londres, en el recinto del Olympia, la edición de primavera del ECTS'95. En la tradicional gala del software se prevén, como notas más destacadas, la entrega de los ECTS Awards, a los mejores juegos del año, y la presentación oficial al público del flamante PlayStation. La presentación para los desarrolladores y la prensa se realizó con anterioridad, por parte de Sony.

Nintendo acaba de anunciar el lanzamiento en Japón del "Satellaview", un periférico para Super Famicom –versión "chinaka" de Super Nintendo– con el que conectarse a un canal por satélite de Nintendo, lo que vendría a ser una especie de televisión por cable, para disfrutar de software educativo y de entretenimiento, incluyendo demos o ayudas, en forma de trucos, para múltiples títulos de la dieciséis bits japonesa. ¿La competencia del Sega Channel?

NOTA INFORMATIVA

CONCURSO MUNDODISCO

Debido al retraso en el lanzamiento del juego «MundoDisco», el vale de descuento de 1.000 pesetas que regalamos en el pasado número de Micromanía amplia su validez hasta el 25 de Abril, al igual que el resto de los premios de la promoción.



EL 3DO INTERACTIVO

Strahl





DE LA UNIÓN ENTRE EL VÍDEO DIGITAL Y 3DO, HA NACIDO «STRAHL», UNA PRODUCCIÓN DE MEDIA ENTERTAINMENT QUE COMBINA EL ANIME CON EL ARCADE, PARA OFRECER UNA PELÍCULA INTERACTIVA, QUE PROVOCA FUROR EN EL LEJANO ORIENTE. EN LÍNEA SIMILAR A TÍTULOS CLÁSICOS –«DRAGON´S LAIR»–, «STRAHL» CONTIENE LO NECESARIO PARA AGRADAR A LOS FANÁTICOS DEL MANGA: ACCIÓN, VIOLENCIA, CALIDAD DE IMAGEN Y UN NIVEL DE ADICCIÓN A PRUEBA DE BOMBAS.

DISPONIBLE: 3DO (IMPORTACIÓN)
ARCADE

Dragones, demonios, brujos, monstruos, espectros y unas piedras mágicas como objetivo final, conforman el entramado en el que se desarrolla la acción de «Strahl», nombre tomado del personaje protagonista, al que guiaremos a través de los diferentes escenarios del juego.
Como ya se ha mencionado, más que un juego «Strahl» es considerado como una película de animación, interactiva, cuyo manejo se basa en la pulsación, en el momento y lugar oportunos, de los botones del pad, llevando al personaje en la dirección correcta en cada instante. Para llevar a cabo esta tarea, la aparición en pantalla de unas flechas que indican el sentido en el que movernos, o de unas espadas que señalan la obligación de apretar el botón de fuego, exigen del jugador una rápida reacción y unos reflejos muy extremos, ya que la velocidad a la que se desarrolla la acción es simplemente pasmosa.
La estructura de «Strahl» permite elegir distintos niveles de dificultad, que se traducen en una mayor o menor longitud del recorrido, comenzando en escenarios diferentes, según el que escojamos.
Es bastante fácil pensar que este tipo de juegos no ofrecen, realmente, ninguna innovación destacable que les haga sobresalir sobre el resto del producto software existente en el mercado. Sin embargo, no es menos cierto que la aparición continua de títulos en esta línea, es la prueba palpable del éxito que tienen en todos los países del mundo –Japón, EE.UU., la casi totalidad de Europa, etc.–.
Uno de los puntos más reseñables de «Strahl» es la intro que posee, puro estilo anime, que contiene una selección de las escenas más espectaculares del juego, metiéndonos en situación para lo que nos vamos a encontrar a continuación.
«Strahl» se puede considerar como todo un espectáculo visual de animación, en el que el apartado de jugabilidad llega a pasar, en ciertos instantes, a un segundo plano, con el consiguiente disgusto para el usuario al reaccionar demasiado tarde a una orden concreta, si se despista un solo momento. Cogerle el tranquillo a «Strahl» no es demasiado complicado, pero sí exige una atención constante.







STRAHL: Muestra cedida por Rafael González (Dream Games/ (91) 377 45 59)


Digital Pictures
Demasiado real para imaginarlo
Video-Juegos con animación total instantánea e interactiva al 100%
que te permitirán...
Machacar con Scottie...
Ser el definitivo Corpse Killer...
Jugar con las excavadoras...
Cuando los creadores de películas hacen
juegos, todo lo demás son caricaturas.
Corpse Killer
32X MEGA-CD
Kids on Site
CD-ROM MEGA-CD
Slam City
32X CD-ROM MEGA-CD
© 1995 Digital Pictures, Inc. Todos los derechos reservados. DIGITAL PICTURES, el logo de Digital Pictures,
Corpse Killer, Kids on Site y Slam City with Scottie Pippen son marcas registradas de Digital Pictures, Inc.
SEGA, MEGADRIVE 32X y MEGA CD son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd.
Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.
Acclaim
entertainment, inc.



Hablamos con el equipo responsable de la programación

RENDER EN TIEMPO REAL. EXPRESIÓN ENIGMÁTICA QUE IDENTIFICA UNA DE LAS TÉCNICAS DE DISEÑO GRÁFICO MÁS ESPECTACULARES DEL MOMENTO, Y QUE CADA VEZ ES UTILIZADA CON MAYOR ASIDUIDAD EN PROGRAMAS DE TODO TIPO, EXPRIMIENDO AL MÁXIMO LAS POSIBILIDADES QUE OFRECE EL MÁS Y MÁS POTENTE HARDWARE CONTEMPORÁNEO, EN TODO TIPO DE FORMATOS. RENDER EN TIEMPO REAL ES LA CLAVE DE "SLIPSTREAM 5000", EL –MÁS OCULTO– PROYECTO EN QUE HA ESTADO TRABAJANDO GREMLIN, DESDE HACE CERCA DE DOS AÑOS, Y CUYO LANZAMIENTO SE PREVÉ INMINENTE. UN PROGRAMA DEL QUE SUS MISMOS AUTORES NOS DESVELAN TODOS LOS SECRETOS QUE ESCONDE.

¿Puede alguien imaginarse volando sobre Tokio, Londres, a través del Gran Cañón del Colorado o por encima de la Selva Negra, a más de seiscientos kilómetros por hora? Resulta sorprendente, sí. Tanto, como lo que el equipo responsable de «Slipstream 5000» –Mark Griffith (grafista), y Ciaran Gultnieks y Ian Martin (programadores)– asegura sobre este nuevo juego de Gremlin. Un producto con el que planean romper todos los moldes establecidos acerca de los programas de carreras.

MICROMANÍA: ¿Podrían comentar brevemente para nuestros lectores lo que es «Slipstream»? ¿Cómo podríamos clasificarlo, arcade o simulador?
GREMLIN: *«Slipstream» es un juego de carreras de naves, único en su clase. Es mucho más divertido que un simulador, pero con aspectos similares. Combina partes de arcade y de simulación.*

MM: ¿Cuáles fueron sus anteriores trabajos?
G: *Todos los programadores hemos trabajado en el desarrollo de varios simuladores, como «Fighter Bomber» o «B17 Flying Fortress».*

MM: Durante el desarrollo de las carreras en «Slipstream», ¿se ciñe el jugador a un área concreta de la pantalla, o puede moverse libremente por todo el espacio? ¿Cuáles son los límites marcados para los desplazamientos?
G: *Los "circuitos" son bastante más amplios que, digamos, el efecto que se tiene al atravesar un túnel. Durante la fase que discurre por el Gran Cañón, por ejemplo, la totalidad del desfiladero es el área donde se puede mover la nave, pudiendo chocar contra los laterales. Los límites inferior y superior son, respectivamente, el río y la altura de estos laterales que forman el Cañón.*

MM: ¿Han utilizado algún programa especial para la manipulación de objetos en 3D, incluyendo efectos de luz, scaling, etc.?
G: *La herramienta que utilizamos fue el "3D Studio", con el que generamos las mallas primarias de los objetos, pero la mayor parte del modelado se realizó con utilidades que nosotros mismos diseñamos, para la aplicación de texturas, sombreados Gouraud, reflexiones especulares –superficies metálicas reflectantes–, proyección de sombras, etc.*

MM: Los decorados ofrecen un aspecto fotorrealista muy conseguido. ¿Ha tenido algo que ver en ello el uso de programas como "VistaPro", o imágenes digitalizadas con scanner para conseguir ese nivel de detalle tan elevado?
G: *Al contrario. Justamente presentan ese aspecto tan real porque no se ha usado el scanner para nada. Todo lo que se puede ver en el juego ha sido realizado manualmente, lo que permite conseguir resultados mucho mejores que intentando retocar imágenes obtenidas digitalizadas con un scanner, para adaptarlas posteriormente a una paleta limitada. Este sistema implica mucho más tiempo y esfuerzo, pero los resultados están ahí.*

MM: ¿Cuál es el nivel de realismo que se ha aplicado, en términos aerodinámicos, a las naves, y qué tipo de investigación se ha llevado a cabo?
G: *Lo relacionado con la aerodinámica no proviene de fuentes tecnológicas reales, ya que habría supuesto obtener unos resultados casi imposibles de conseguir para un juego y, desde luego, nada divertido.*

MM: ¿Cuál ha sido la parte más dura de todo el proceso

SLIPSTREAM 5000:
El CD-ROM vuela alto

de desarrollo de «Slipstream» –gráficos, diseño de las naves, refresco de pantalla...–?

G: La parte que más trabajo nos ha llevado depurar ha sido la detección de colisiones y la aplicación de los parámetros de inteligencia artificial y niveles de habilidad de los rivales que controla el ordenador. La parte del código y las rutinas relacionadas con el mapeado de texturas fue también bastante complicado.

MM: ¿Creen que «Slipstream» puede tener un punto de referencia en programas como «Mega Race», «Comanche», «The Need for Speed» o «Road Rash», con algún aspecto que destaque claramente sobre los que los juegos mencionados poseen?

G: «Slipstream» sobrepasa claramente lo que programas como «Mega Race» pueden ofrecer, porque se trata de un auténtico juego 3D, no un producto con gráficos en dos dimensiones, cuyo único mérito es mover un decorado que se asemeja a un circuito de carreras.

Todo lo relacionado con el apartado 3D es render en tiempo real. El código ha sido optimizado para obtener el máximo rendimiento de un Pentium y, siempre que el ordenador posea un coprocesador matemático, éste es utilizado por el programa. La herramienta gráfica utilizada en «Slipstream» permite gestionar más de setenta mil polígonos texturados por segundo, con sombreados Gouraud.

Las texturas ultra realistas que muestra el entorno de juego, como las paredes del Gran Cañón, se aplican en tiempo real, ofreciendo así una sensación de movimiento fantástica, a los seiscientos kilómetros por hora de velocidad, que simula. Los efectos de luz se añaden a esta sensación, como los momentos en que las naves oscurecen sus superficies, al atravesar túneles o pasar bajo puentes.

Pese a que el juego obtiene su máximo rendimiento en un 486DX2 o un Pentium, el nivel de detalle puede ser modificado y las texturas desactivadas –consiguiendo el doble de velocidad– para que funcione en máquinas de menores prestaciones.

La opción multiusuario también está contemplada, utilizando una técnica de split screen –pantalla partida–, bien contra el ordenador, por conexión directa con otra CPU, o bien vía modem –con un máximo de cuatro jugadores– o mediante acceso a red –siendo de dos jugadores–. La gran variedad de armas que «Slipstream» ofrece, obliga a considerarlo, no ya sólo como un juego de carreras, sino como una competición en toda regla contra los rivales, disparando a sus naves y dañándolas todo lo posible.

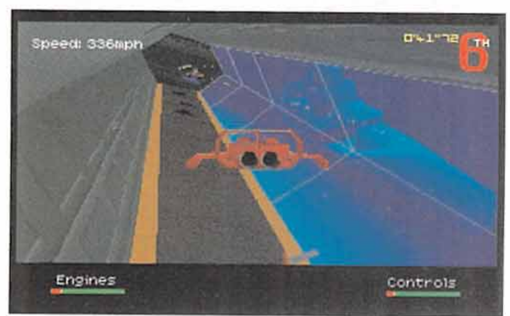
MM: «Slipstream» aparecerá únicamente para CD-ROM. ¿Cómo han solventado el problema que suele suponer la espera en los tiempos de acceso al CD?

G: Una vez que el juego se carga al principio de cada carrera, no se accede al CD durante el desarrollo de la misma, ya que los gráficos son generados en tiempo real. Así, la velocidad del lector no supone ningún obstáculo para el apartado de jugabilidad. El problema no existe.

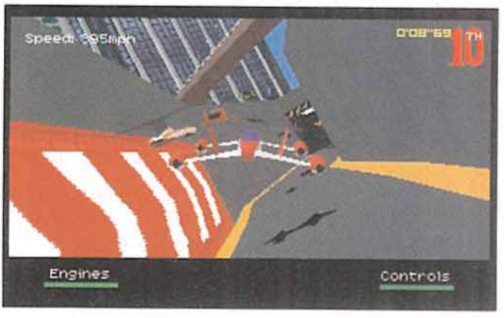
MM: Fijándonos en el panorama actual del software, resulta bastante complicado encontrar juegos similares a «Slipstream». ¿Cuál creen que puede ser la razón?

G: Bien, la producción de «Slipstream 5000» nos ha llevado más de dieciocho meses, y lo único que podemos decir es que se trata de un juego completa y realmente original.

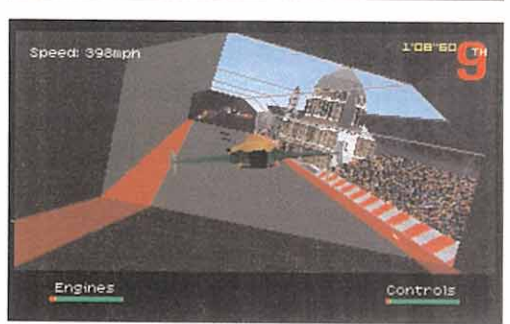














Japón: El sol que ilumina Playstation

TAMA

FUE UNO DE LOS PRIMEROS CD ANUNCIADOS PARA PLAYSTATION, Y SU LANZAMIENTO ES YA UN HECHO EN EL PAÍS DEL SOL NACIENTE. «TAMA» QUIERE DEMOSTRAR QUE LAS IDEAS MÁS SENCILLAS SON LAS QUE TRIUNFAN, CON UN JUEGO CUYA INSPIRACIÓN Y ORIGEN SON BASTANTE ANTIGUOS, PERO QUE, VISTO CON UNA PERSPECTIVA DISTINTA A LA QUE ESTAMOS ACOSTUMBRADOS, OFRECE UN ASPECTO REALMENTE INNOVADOR.

TIME WARNER



La idea que da vida a «Tama» es tan simple que hasta da un poco de grima: guiar una bola por un laberinto, evitando varios obstáculos y trampas, conduciéndola hasta un lugar concreto donde finaliza el recorrido. Y ya está. No hay nada más... ni nada menos.

Porque la sencillez aparente de «Tama» esconde un elevadísimo nivel de adicción, que impulsa al jugador a seguir y seguir, superando uno tras otro todos los "circuitos" que componen el juego. Éstos están diseñados en 3D, como estructuras poligonales regulares, que podemos girar, rotar, aumentar de tamaño mediante zooms, mover en cualquier sentido, etc. El grado de libertad de movimientos que permite el programa es total, únicamente limitado por un tamaño máximo y mínimo de visualización en pantalla.

Lo más curioso de «Tama», pese a todo, no es lo relacionado con jugabilidad o técnica, sino que se trata del primer programa –salvo error– que aparece al mismo tiempo para PlayStation y Saturn. A partir de aquí, la polémica estará servida. Se empezará a hacer comparaciones de todo tipo: que si la paleta, que si la velocidad, que si los tiempos de carga, que si el control... Las apuestas por uno u otro hardware empezarán a circular de boca en boca, y de publicación en publicación. Y puede que sólo sea el principio. Cuando ambas máquinas estén totalmente implantadas en Europa, y las versiones de múltiples juegos aparezcan como rosquillas, la "guerra" habrá comenzado. ¿O, a lo mejor, alguien ya la está promoviendo?

TAMA: Muestra cedida por Centro Mail (91)/380 28 92

SPACE GRIFFON VF-9

LA SALIDA AL MERCADO NIPÓN DE PLAYSTATION Y SATURN SE HA ACOMPAÑADO DE MULTITUD DE PRODUCCIONES DE COMPAÑÍAS QUE, HASTA LA FECHA, ERAN UNAS DESCONOCIDAS TOTALMENTE, O CASI, EN NUESTRO PAÍS. UNO DE LOS EJEMPLOS MÁS CLAROS LO ENCONTRAMOS EN PANTHER SOFTWARE, LA RESPONSABLE DE «SPACE GRIFFON VF-9», UN TÍTULO QUE DEJA BIEN A LAS CLARAS EL POTENCIAL 3D QUE ENCIERRA LA MÁQUINA DE SONY.

La sensación de extrañeza que provocan las primeras escenas del juego, dejan paso posteriormente a toda una demostración de las posibilidades de gestión de polígonos en tres dimensiones que posee PlayStation.

El juego se estructura como una combinación entre arcade y aventura, con perspectiva en primera persona, que recuerda en muchos momentos a juegos de PC como «In Extremis» o «System Shock».El protagonista es un robot que posee una habilidad metamórfica, que utilizaremos según debamos enfrentarnos a situaciones de combate, exploración, etc. El escenario es una colonia espacial, invadida por una extraña legión de máquinas hostiles que tendremos que quitarnos de encima como mejor podamos, al tiempo que localizamos determinados objetos que nos proporcionen las claves necesarias para escapar de esa trampa estelar.

La aplicación de texturas en todos los escenarios, objetos y enemigos, la inclusión de voces digitalizadas y la claustrofóbica ambientación, son los aspectos que más destacan en el juego. «Space Griffon» aprovecha al máximo la versatilidad del pad de PlayStation, ya que no sólo emplea todos los botones de acción del mismo, sino que a veces son necesarias determinadas combinaciones para realizar algo concreto, como la transformación del robot protagonista.



PANTHER SOFTWARE

Panther se estrena con un excelente título que esperamos poder ver muy pronto en España.

SPACE GRIFFON VF-9: Muestra cedida por Rafael González (Dream Games/ (91) 377 45 59)



JEAN-CLAUDE
VAN DAMME
RAUL
JULIA
STREET FIGHTER
ESTRENO 7 ABRIL
LA ULTIMA BATALLA
COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL, INC. PRESENTA UNA PRODUCCION EDWARD R. PRESSMAN Y CAPCOM CO., LTD. JEAN-CLAUDE VAN DAMME RAUL JULIA "STREET FITGHTER THE ULTIMATE BATTLE" MING-NA WEN DAMIAN CHAPA
KYLIE MINOGUE Y WES STUDI MUSICA DE GRAEME REVELL PRODUCTOR EJECUTIVO DE LA MUSICA BARRY LEVINE LINEA DE PRODUCCION GRANT HILL PRODUCTORES ASOCIADOS AKIO SAKAI KENICHI IMAI HIROSHI NOZAKI DISEÑO DE VESTUARIO DE "BISON" MARILYN VANCE DISEÑO DE VESTUARIO DEBORAH LA GORCE KRAMER MONTADA POR DOV HOENIG A.C.E. ANTHONY REDMAN A.C.E.
DISEÑO DE LA PRODUCCION WILLIAM CREBER DIRECTOR DE FOTOGRAFIA WILLIAM A. FRAKER A.S.C. PRODUCTORES EJECUTIVOS TIM ZINNEMANN JUN AIDA SASHA HARARI BASADA EN EL VIDEO JUEGO "STREET FIGHTER II" DE CAPCOM PRODUCIDA POR EDWARD R. PRESSMAN Y KENZO TSUJIMOTO ESCRITA Y DIRIGIDA POR STEVEN E. DE SOUZA
COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.
CAPCOM
DIGITAL dts SOUND
COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL INC.

VISITAMOS UBI SOFT EN PARÍS

Aventuras en la Amazonia

HACE UNOS DÍAS NOS TRASLADAMOS A PARÍS PARA VISITAR LAS OFICINAS DE UNA DE LAS COMPAÑÍAS MÁS IMPORTANTES DEL PAÍS VECINO. UBI SOFT ES, ADEMÁS DE PRODUCTORA DE VIDEOJUEGOS, UNA DE LAS MÁS GRANDES DISTRIBUIDORAS FRANCESAS. REPRESENTA LOS INTERESES DE UNA GRAN PARTE DE LOS NOMBRES MÁS CONOCIDOS EN EL MUNDO DEL SOFTWARE LÚDICO. PERO NUESTRO VIAJE NO TUVO DEMASIADO QUE VER CON ESTE ASPECTO DE UBI SOFT. LO QUE DE VERDAD CONTABA ERAN LOS PRÓXIMOS PROYECTOS DE LA COMPAÑÍA... EN NUESTRO PROPIO IDIOMA.

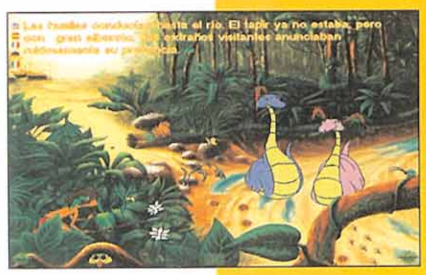
Tres son los lanzamientos que en los próximos meses llegarán a todo el mundo de la mano de Ubi Soft. Los dos primeros están ya prácticamente terminados, mientras que el último llegará algo más tarde. Una cosa que quedó muy clara en nuestra visita es que en la compañía francesa se apuesta muy fuerte por las nuevas máquinas. Parece que en Europa el mercado de las consolas está virando lentamente hacia las nuevas tecnologías. Por supuesto, tenía que ser así, que Atari y su Jaguar cumplen un importante papel en esta nueva aventura del software galo. Francia ha sido desde siempre el refugio de Atari en Europa y, mientras el ST moría lentamente en España o Inglaterra, en el país vecino todavía parecía querer resurgir. Pero los tiempos han cambiado y Ubi lo sabe muy bien, por eso también apuestan muy fuerte por el CD-ROM y, cómo no, con una estrategia muy clara a la hora de localizar sus productos. Todos ellos están siendo doblados a nuestra lengua para que podamos disfrutar con ellos en perfecto castellano.

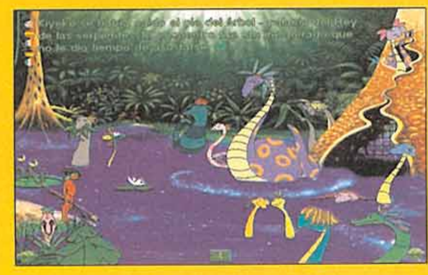
La visita a Ubi Soft fue corta, demasiado corta para nuestro gusto, pero fructífera. Ubi es una de las primeras compañías internacionales que ha abierto una sede en nuestro país, en la Ciudad Condal. Y está claro que su política es la de realizar productos internacionales que puedan cumplir las exigencias de los mercados de todos los países. Ésta es la línea que nos parece correcta y a la que parecen dirigir sus esfuerzos. Bienvenidos a España.

J.G.V.

KIYEKO Y LOS LADRONES DE LA NOCHE





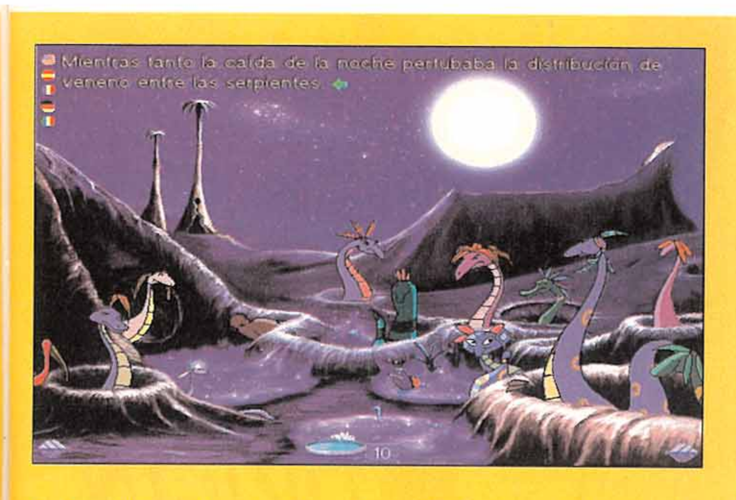


«Kiyeko» reune todos los elementos de un buen educativo: perfecta adaptación a nuestro idioma y una historia pensada para aprender.



RAY MAN

El tercer producto, y no por ser el último es el menos importante, es «Ray man». Sobre «Ray man» ya os hemos hablado con anterioridad. La primera versión en aparecer será la destinada a la consola Jaguar de Atari. Probablemente será un juego que aparecerá sólo simbólicamente en nuestro país. A finales de año verá la luz «Ray man» para PSX. Y por aquellos meses también lo hará en versión PC CD-ROM. Agnès Haegel es la encargada de dar vida al proyecto «Ray man». Se trata de un arcade de plataformas realizado sobre un curioso personaje carente de brazos y piernas, pero no de pies y manos. Su misión: la de siempre: liberar al mundo de un perverso enemigo. Para hacerle frente deberá recorrer un sinfín de niveles repletos de miles de criaturas. Lo mejor son sus gráficos y el sentido del humor con el que está



Una leyenda amazónica ha sido la base para que Ubi Soft se haya decidido a producir un CD-ROM en la más pura línea de los "Living Books" de Brodebund. Se trata de una historia destinada a los más pequeños de la casa que disfrutarán con el cuento mientras, además, podrán interactuar en las diversas escenas que presenta la historia. «Kiyeko» nos narra una aventura de un joven indígena del Amazonas que descubrirá quién ha robado la noche. El equipo detrás de «Kiyeko y los ladrones de la noche» incluye grafistas, músicos, programadores... un completo plantel de artistas que han logrado un CD, –el programa sólo aparecerá en CD-ROM para PC–, muy atractivo. El doblaje al castellano de «Kiyeko» ha corrido a cargo del conocido Constantino Romero y del grupo Jake Al Take, profesionales que ya han doblado a nuestro idioma «Alone in the Dark 3» y «Leather godesses of Phobos». El CD aparecerá en versión multilingüe, por lo que también podrá ser utilizado para aprender otros idiomas.

«Kiyeko y los ladrones de la noche» es un producto para Windows por lo que no habrá ningún problema de configuraciones para poder viajar por la Amazonia desde casi todos los ordenadores. Como producto pensado para niños, incluye una importante carga ecológica y educativa, aunque eso no impide que los mayores puedan quedar encantados con la aparente sencillez de la historia.



realizado. La versión Jaguar cuenta con alguna ventaja gráfica sobre las de PSX y CD-ROM, sobre todo a nivel de número de colores mostrado en pantalla. Lo que conseguimos que Agnès nos mostrara, no sin antes resistirse un poco, fue lo que será la versión CD-ROM. La verdad es que pocas diferencias tenía sobre las de consolas, algo bastante peculiar y que demuestra la pericia de sus programadores. La mayor similitud será con la versión PSX según se nos comentó.











ACTION SOCCER

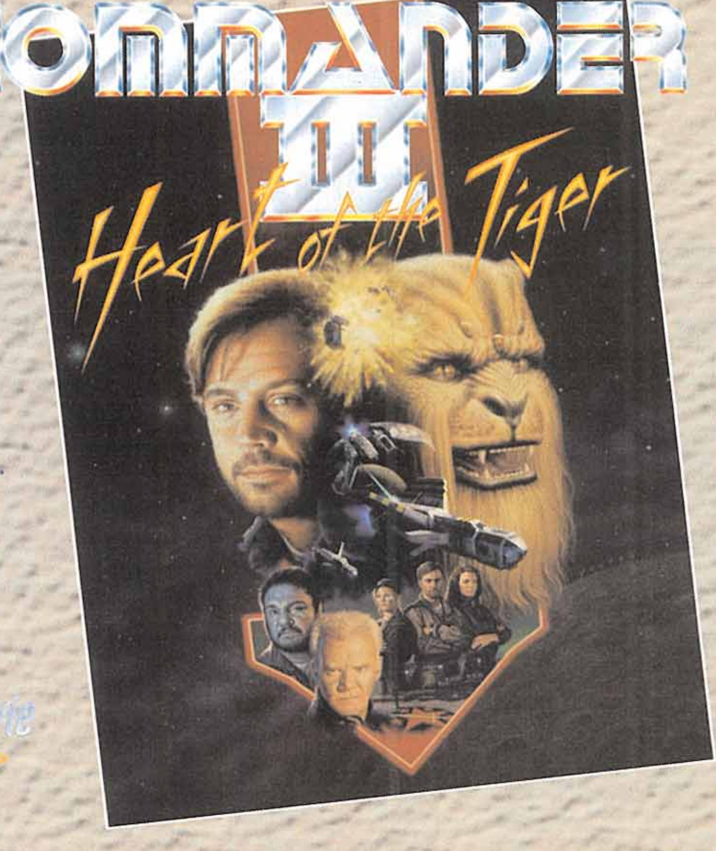


Fabrice Valay es un joven "director de producto" que lleva los últimos meses embarcado en un importante proyecto. Desde su mesa en Ubi Soft, nos mostró lo que según sus palabras será "el juego de fútbol más divertido de la historia". Se trata de «Action Soccer».

«Action Soccer» será, dentro de muy poco, un juego de fútbol concebido en una línea muy diferente a la de los productos que hemos visto en los últimos meses. Olvidaros de la estrategia, de los "football managers" y de las complicaciones, «Action Soccer» está pensado para gustar y divertir desde el primer momento. Los curiosos nombres de los equipos, nada de Barcelona o Real Madrid, ya dan una idea de lo que nos vamos a encontrar en el interior del CD. La idea básica es que el usuario retome el gusto por los juegos de fútbol de antaño.

«Action Soccer» parece muy bien realizado, posee todas las opciones necesarias para resultar muy completo, y es muy sencillo cogerle las medidas. Quien escribe estas líneas estuvo un buen rato dándole al balón contra Monsieur Valay y consiguió una honrosa derrota. Existen en el programa varios niveles de dificultad y el campo se presenta en dos perspectivas a elegir: una tridimensional y una isométrica. Un detalle curioso que transforma al juego en apto para todos los gustos. Pero aun no hemos llegado a lo más interesante: «Action Soccer» aparecerá con todos sus menús en castellano y doblado a nuestro idioma por profesionales que nos irán contando en castellano las diversas incidencias del encuentro. Eso sí, siempre con mucho humor.





Aventura Gráfica

Wing Commander III combina una acción trepidante con la tecnología digital más sofisticada para obtener unos efectos sorprendentes. Wing Commander III es la primera película realmente interactiva del mundo. Una síntesis perfecta de simulación y aventura.

Disponible en PC CD ROM.



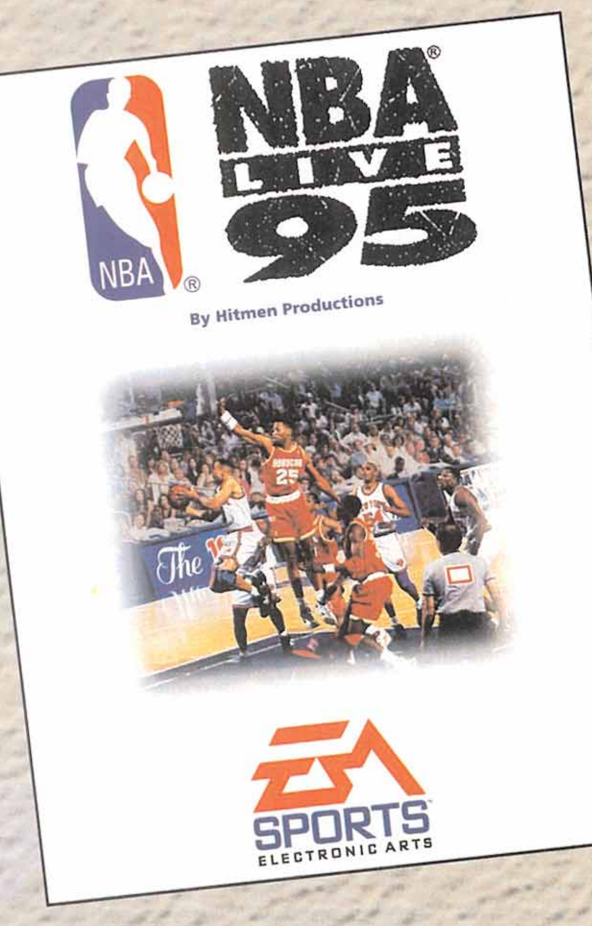
Simulador

No sólo los ángeles tienen alas. Cuando te bates en duelo al amanecer y los enemigos se acercan tanto como para olerte, necesitas unos nervios de acero para llevar a tu avión de vuelta a casa sin un rasguño. En Wings of Glory puedes elegir entre cinco cazas aliados y alemanes de la 1ª GM. Pero,recuerda: sin valor y coraje, no obtendrás las alas de la gloria.

Disponible en PC CD ROM.



El software de entretenimiento del futuro

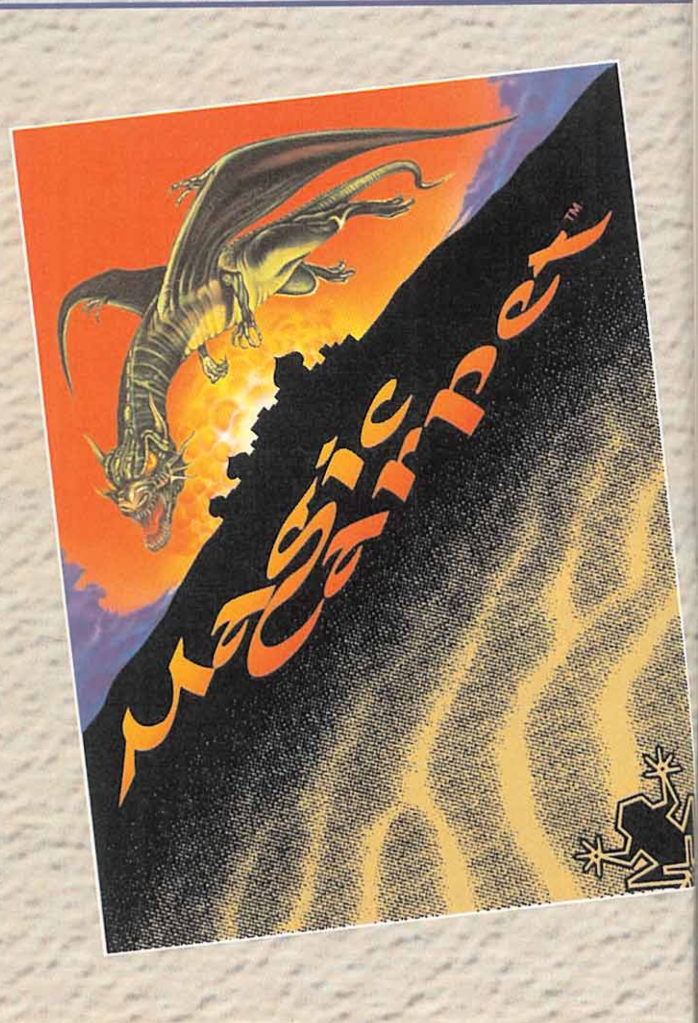


Deportivo

NBA® Live 95 te ofrece el combinado perfecto de acción directa y apoyo estratégico. Impresionante desarrollo del juego orientado a la acción: Pases en el aire, alley Oops, tapones y mates, función turbo y pases a la carrera.

Disponible en PC CD ROM.





Moratín, 52, 4º dcha, 28014 Madrid. Tel: 91/429 38 35; Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO ATENCION AL USUARIO: 91/429 11 61**

Division, la primera compañía británica de Realidad Virtual

¡Realidad Virtual! Seguro que si pronunciamos estas palabras en voz alta ante una multitud, con toda seguridad, nos encontraremos un sinfín de expresiones y gestos de incomprensión. Y es que esta "nueva y apasionante tecnología" es uno de los apartados del mundo informático con más seguidores y detractores. Quizá todo ello se deba a que apenas conocemos nada de esta nueva versión de la realidad.



VIDEOJUEGOS: El futuro de la RV



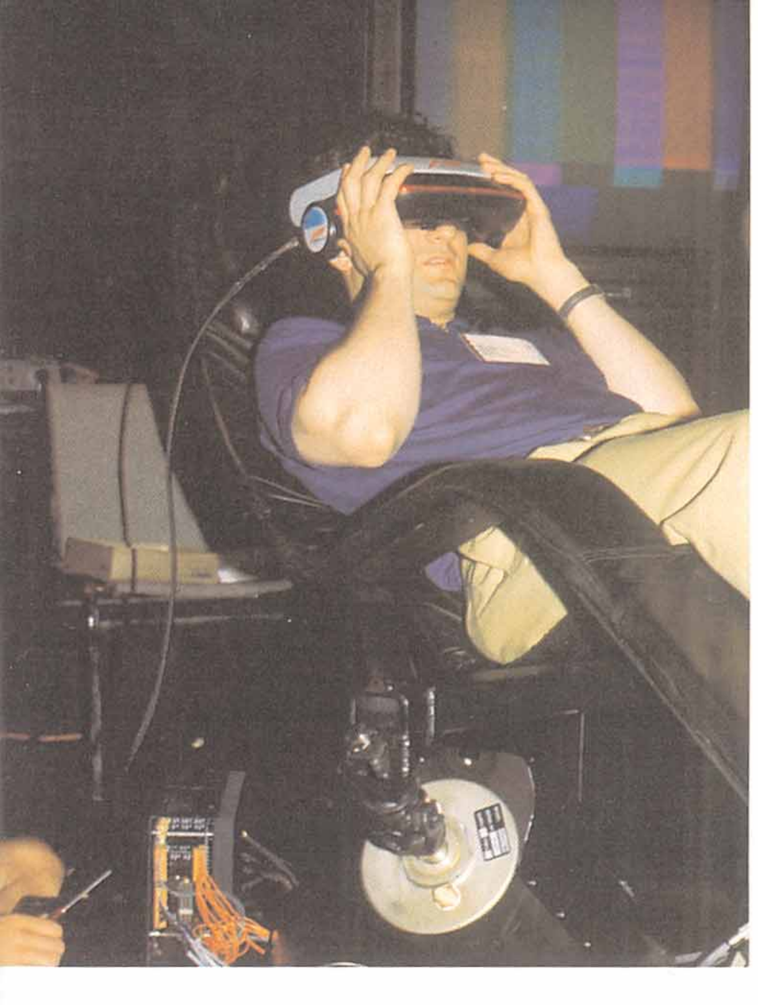
Desde hace tiempo venimos escuchando que la realidad virtual está ya "a la vuelta de la esquina", "a una o dos generaciones de ordenadores de distancia", o que simplemente "estamos esperando que la tecnología de cascos se desarrolle lo suficiente". Bien, pero ¿dónde demonios está la dichosa realidad virtual? Y no nos referimos, naturalmente, a esos juegos parsimoniosos repletos de enormes polígonos y esos malditos cascos más proclives a producir un dolor de cabeza que un viaje apasionante. Queremos decir juegos auténticos, con gráficos aceptables y suficiente rapidez como para dar la sensación de que se está jugando realmente a algo. ¿Dónde están esos cambios que van a convulsionar nuestras vidas? ¿Dónde están esas aplicaciones para la vida diaria que nos dijeron estaban cerca? A todos los snobs que pululan por ahí y creen que "navegar en el ciberespacio" significa intercambiar mensajes con algún bufón que se preste a semejante farsa desde el otro extremo del planeta, les diríamos que no era eso lo que nos prometieron cuando éramos unos chavales. Es precisamente la imagen "gibsonesca" de aventureros viajando por inmensos mundos virtuales la que se corresponde con nuestro concepto del ciberespacio, y no sabemos muy bien cuándo se cometió el disparate de denominar así a ese anodino servicio de mensajes llamado Internet. ¿No tendrá tal vez todo esto algo que ver con una política cuidadosamente planificada de marketing? En definitiva, nosotros lo único que queríamos saber es dónde se encontraba la realidad virtual que tanto tiempo llevamos esperando. Y qué mejor sitio para encontrar una respuesta que el cuartel general de uno de los considerados líderes del sector, una empresa denominada Division. Situada en un pequeño complejo comercial a las afueras de Bristol (Reino Unido), Division ha estado involucrada en el desarrollo de la realidad virtual desde 1989. Esta compañía fue fundada por un grupo de ingenieros que tenían un amplio historial en el mundo de la informática y el diseño de gráficos para empresas, como Inmos, y que adivinó el enorme potencial que ofrecería la nueva tecnología a poco que los equipos para reproducirla se situaran a la altura de las circunstancias. Sentado esto, se dispusieron a crear los nuevos equipos. En la actualidad, habiendo ya pasado seis años desde esa "declaración de intenciones" y habiendo entrado en contacto con las primeras aplicaciones de la realidad virtual –desde simuladores bélicos para el Departamento Norteamericano de Defensa hasta una máquina recreativa que utiliza esta tecnología–, Division quiere situarse como empresa pionera en la investigación y desarrollo de aparatos de realidad virtual. Por ello, hemos preguntado a Kevin Williams, representante del Departamento de Ventas y Marketing de software de entretenimiento, cuándo tendrá lugar verdaderamente el esperado "boom" de la realidad virtual.

LA BOLA DE CRISTAL DE KEVIN WILLIAMS

"Creemos que la realidad virtual de uso doméstico es el siguiente paso en el desarrollo de la electrónica para consumidores," fueron las primeras palabras de Kevin ante nuestras dudas sobre la invasión de los nuevos conceptos que conlleva la realidad virtual. Pero Kevin nos dijo todavía más cosas: "Compañías como Sony, Olympus, JVC y Panasonic tienen cascos que podrían, si se produjeran en cantidades suficientes, trasladar la realidad virtual a una nueva dimensión. El número de tarjetas aceleradoras de gráficos que están en proyecto es francamente esperanzador, y si ciertos productos como Jaguar 2 ó 3DO M2 se comercializan próximamente, los aparatos dedicados de realidad virtual podrían constituir una parte fundamental del mercado doméstico. Si echo una ojeada a mi bola de cristal, preveo el inminente anuncio de un importante aparato de realidad virtual antes de finales del presente año".

Nosotros también quisiéramos tener la bola de cristal de Kevin, pero por ahora todo esto nos parece misterioso, y no podemos evitar que algunas preguntas y dudas nos surjan ante esos nuevos aparatos. Por ejemplo trasladamos a Kevin una de estas inquietudes acerca de todo el "jaleo" que se había armado en torno a la posibilidad de que los cascos dañen la vista del usuario. ¿No es eso un gran obstáculo para el desarrollo de estos productos? Según Kevin, en absoluto. ***"Sólo el 5% del público europeo encuestado ha visto o utilizado un producto de realidad virtual de cualquier clase. Los cascos diseñados por ciertas compañías –ya sabéis a quienes me refiero– son muy baratos y tienen aplicaciones muy limitadas. Ellas esperan agarrarse al tren de las nuevas tecnologías etiquetándolos como cascos de realidad virtual. En realidad, no son sino monitores situados a una altura muy cercana a la cabeza del jugador, sin ninguna clase de lentes o filtros".***

"Nosotros –continuó Kevin– ***somos uno de los mayores licenciatarios de cascos para nuestros usuarios profesionales, además***



de fabricar nuestro propio sistema denominado "dVISOR". Todos estos cascos profesionales utilizan los avances de la óptica tridimensional, una película especial de depixelación, un juego de lentes, opción de CRT o LCD, un completo sistema de seguimiento por milímetros, un gran campo de visión y óptica ajustable. Los precios de estos cascos oscilan entre los 3.000 -unas 390.000 pesetas- y los 60.000 dólares -unos 7.800.000 pesetas-. La ignorancia de ciertos "expertos" se demuestra cuando mezclan los cascos para aficionados que no tienen ninguna de las características mencionadas con los sistemas profesionales. No me sorprende, pues, que los aparatos de uso doméstico -desprovistos, a causa de sus limitaciones de precio, de algunos de los protectores visuales antes mencionados- estén dando problemas. Division no ha recibido ninguna queja de sus clientes, que utilizan los cascos profesionales de una forma mucho más seria". Así las cosas, nosotros seguimos haciéndonos preguntas, ¿existe algún otro problema por resolver para que se produzca el ansiado "boom"?

DIVISION, RV A SU JUSTO PRECIO

Ya que estábamos en Division quisimos saber más cosas sobre sus proyectos y formas de trabajo. Y Kevin nos siguió contando cosas. Respecto a los cascos y su posible peligrosidad, anteriormente mencionada, Division parece no tener problemas: *"Todos los aspectos del desarrollo de cascos están sometidos a una constante revisión"*, replica Kevin. *"El sistema perfecto ya ha sido descrito en películas como «Proyecto BrainStorm», pero lo cierto es que una vez que obtengamos unas imágenes -por cada ojo- de calidad televisiva en un paquete del tamaño de unas gafas de esquiar, estaremos muy cerca de las demandas del mercado. Y el sector de entretenimiento es mucho más flexible, aunque parecen faltar juegos de la calidad de «Daytona» o «Ridge Racer» para allanar todos los obstáculos que aún se interponen en el camino. Todos nosotros deberemos armarnos de paciencia a la espera de cascos más pequeños y generadores aún más rápidos de imágenes para poder satisfacer las exigencias del público"*.

De acuerdo, todo esto está muy bien, pero entonces estimado Kevin ¿qué es lo que nos haría falta para tener un sistema completo que reprodujera un mundo de "megarealidad" virtual y cuánto nos podría llegar a costar?

Y Kevin nos respondió: *"El aspecto más importante del sistema de realidad virtual de Division, denominado "Provision 100", es que ofrece un sistema completo de realidad virtual de giro de llave que incorpora los interfaces para el casco correspondiente, el ratón 3D y el sistema de seguimiento. Dentro del aparato hay unas tarjetas especiales que realizan las operaciones de detección de colisiones, creación de gráficos tridimensionales y seguimiento. El sistema operativo residente en memoria ejecuta dVISE, permitiendo a cualquier usuario empezar a trabajar en un entorno virtual. Este sistema tiene un precio inferior a los 70.000 dólares -unos 9.000.000 de pesetas-, y los cascos de alta calidad pueden costar en algunos casos esa suma de dinero. Division produce aparatos de realidad virtual que convierten las estaciones de trabajo existentes -SGI y HP- en sistemas reproductores de esta tecnología a través de diversos dispositivos y programas"*.

Sí, nosotros nos quedamos igual que vosotros, y sólo pudimos tragar saliva y meter las manos en nuestros bolsillos para comprobar nuestros fondos. ¿No podría haber tal vez algo más baratito? Kevin sonrió al percibir nuestra inquietud. Nos preguntábamos cuánto tiempo habría de pasar hasta que pudiéramos disfrutar de una versión para realidad virtual de «Reliant Robin» que ostentará un solo dueño meticuloso y un casco provisto de cronómetro.

"Por supuesto, sí hay algo más económico", repuso Kevin, y sin embargo era el "por supuesto" propio de un camarero francés a quien se le hubiera preguntado si el foie-gras se sirve con patatas fritas. *"Si alguien se tomara la molestia de echar un vistazo a nuestra nueva máquina recreativa"*, prosiguió con un aire divertido, *"se daría cuenta de que ofrece un completo sistema de realidad virtual de alta calidad a un precio muy asequible. La máquina Virtual Odyssey con el juego «Cue-View» fue desarrollada y construida por Kaiser Electro-Optics. Nosotros les suministramos nuestra tarjeta gráfica VPX y las herramientas de programación necesarias para diseñar esos gráficos tan impresionantes.*



El casco Kaiser VIM -Virtual Immersion Module - Módulo de Inmersión

Virtual– está considerado como uno de los más ligeros e inmersivos del mercado y, al conectarse a un sistema de gráficos VPX, constituye un paquete muy absorbente que corre a una velocidad de cuadros por segundo de 30Hz e incorpora una textura fotográfica para aumentar la sensación de realismo.

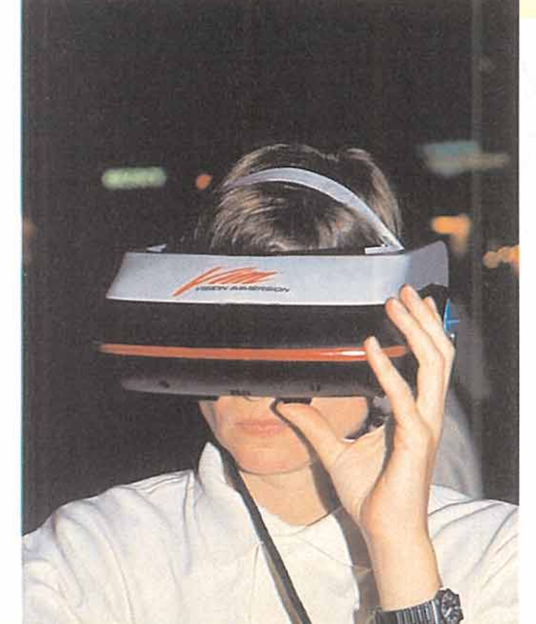
Virtual Odyssey utiliza la tarjeta gráfica VPX, que puede manejar 300.000 polígonos "smooth shaded" por segundo, con sombreados "gouraud" y "phong", lo que proporciona unas presentaciones gráficas propias de las estaciones de trabajo en un solo juego de tarjetas. El Kaiser VIM 1000 ofrece LCDs de matriz múltiple activa a todo color con 464.600 elementos cromáticos, un campo de visión de 30' en vertical y 100' en horizontal, con un peso total de sólo unos 700 grs. Éste es uno de los cascos más funcionales del mercado y lleva implícita la licencia de Division para ser utilizado con nuestros sistemas profesionales.

Kaiser estuvo investigando con ahínco en la creación de un generador de imágenes capaz de amortizar los costes de producción, que les permitiera desarrollar un juego realista de billar americano y ofreciera la suficiente flexibilidad como para programar más juegos en el futuro. El VIM supuso un enorme esfuerzo de producción para las compañías de diseño industrial, pero en cuanto dispusieron de la tarjeta VPX este producto sólo tardó cuatro meses en desarrollarse, y el primer prototipo se expuso en la feria IAAPA el año pasado. El software de esta máquina utiliza el dPL Entertainment Software Development Package de Division. Se trata de un interfaz de programador de aplicaciones de alto nivel que ofrece una completa biblioteca de C que soporta los efectos especiales necesarios para el desarrollo de software de entretenimiento. Los equipos de programación pueden importar fácilmente modelos desde Multigen, Wavefront, 3D Studio o Alias, así como crear y manipular entornos de juego virtuales. Virtual Odyssey cuesta alrededor de 35.000 dólares –unos 4 millones y medio de pesetas–, y desde su lanzamiento en noviembre de 1994 ha sido colocado en una serie de









instalaciones de CyberMind. Este negocio se está ahora trasladando a Europa y empezado a combinarse con los cafés "Virtuality", con la esperanza de abrir nuevos locales en todo el continente, incluida la ciudad de Londres". Ante todas estas cosas que Kevin nos iba contando nos dábamos cuenta de que lo que nos trataba de decir era que en Division se hace auténtica realidad virtual al precio que le corresponde, pero ¿no se podría usar vuestro sistema creador dVISE en el formato PC para programar juegos de uso doméstico? ***"El software de entretenimiento dPL corre en una carcasa especial Intel PC que ejecuta una plataforma de desarrollo de Pentium para videojuegos de recreativas o prototipos de sistemas de inmersión, y Division está poniendo esta plataforma a disposición de los programadores de juegos que deseen trasladarse al terreno de la realidad virtual.***

Respecto a la tarjeta VPX supimos que ofrece unas rutinas de generación de gráficos capaces de renderizar una imagen de alta calidad que ocupe 997 Mpixels por segundo con una completa textura fotográfica. Otro aspecto interesante de este producto es su aptitud para diseñar polígonos a la misma velocidad a la que se dibujan esferas. Los dos planos de pixels de los que se deriva la tarjeta VPX, así como los sistemas del futuro, van a proporcionar gráficos asequibles a los programadores de juegos para sistemas de la última generación. Todos los interesados se pueden poner en contacto con Division para obtener más información a este respecto.

ESTAR BIEN INFORMADOS

Sin embargo, después de esta pequeña incursión en la realidad virtual, de alguna forma nos ha quedado la impresión de que nosotros no estamos a la altura de estas novedades que se nos vienen encima. En el mercado hay buenos sistemas de realidad virtual –a su precio correspondiente– y, como de costumbre, el ciberespacio que llevamos tanto tiempo esperando aún está a "una generación de hardware" de distancia. Mientras, aquí os damos información extra sobre los nuevos sistemas que esperamos os sea útil:

Reality Engine2: es el último sistema que se está desarrollando en Silicon Graphics. Con sus 24 cuadros por segundo, puede generar hasta 80.000 polígonos por segundo de una paleta de 16 millones de colores. Esta empresa se ha asociado con Nintendo para lanzar el sistema Ultra 64 en Estados Unidos a un precio de unos 250 dólares –alrededor de 32.500 pesetas–. Esta unidad no llevará incorporado ningún sistema operativo propio, se trata "simplemente" de una máquina de creación de polígonos.

Potenciada por un procesador de 64 bits similar al chip de Pentium y un segundo procesador que se dará a conocer a finales de este año –catalogado por su propio fabricante como el primer "procesador de medios"–, esta máquina podrá reconocer y escribir 500 megabits por segundo.

En cambio, no se sabe nada de esos cascos de altas prestaciones tan necesarios para crear un sistema eficaz que no produzca efectos secundarios al usuario. Nos preguntamos si Nintendo informará a sus seguidores de estos avances o tal vez aplicará al precio final del producto un "módico" recargo de unos 70.000 dólares –alrededor de 9 millones de pesetas– para darle la funcionalidad imprescindible.

Derek de la Fuente/J.C.R.

Has sido elegido para controlar el caos. ¡Toma el mando!

CHAOS CONTROL

Sólo tú puedes dirigir las operaciones de combate contra los extraterrestres Kesh Rhan. Estás en "Chaos Control", el juego de CD-i con el que puedes vivir una aventura trepidante a través de universos de imágenes sintetizadas a pantalla completa. Defiéndete en Manhattan, viaja al corazón de un ordenador de realidad virtual, sal del laberinto cargado de explosivos, y enfréntate a la nave nodriza más poderosa de la galaxia. ¡No hay tiempo que perder!.



Este juego necesita adaptador de video digital. También disponible en CD-ROM PC.

Si quieres saber más sobre el CD-i, o sobre nuestros juegos, infórmate en el (91) 530 07 77.







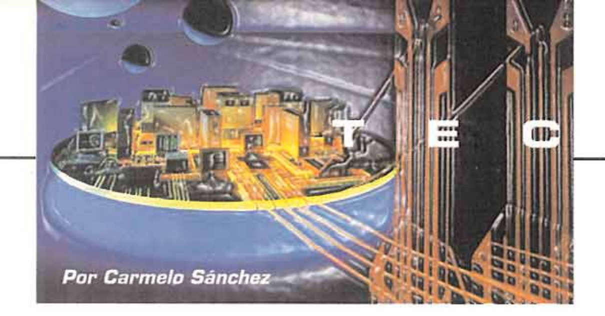




Un sólo reproductor. Infinitas posibilidades.

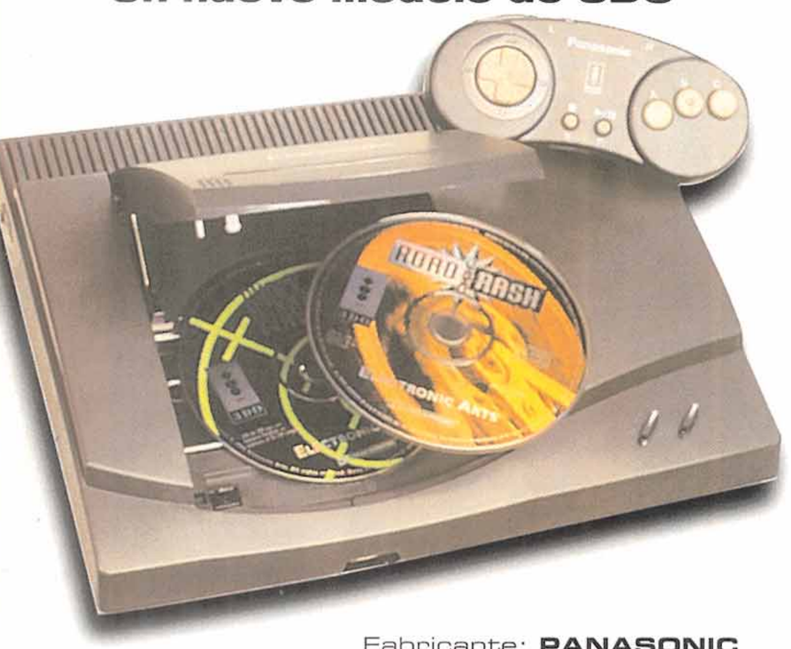


PHILIPS



PANASONIC 3DO-FZ-10

Un nuevo modelo de 3DO



Fabricante: **PANASONIC**

Aparte de ser el primer fabricante en crear un modelo de consola 3DO, Panasonic se puede adjudicar ahora el privilegio de haber creado un segundo modelo, revisión y mejora del anterior, cuya principal característica es la de ser un 25% más rápido. No obstante, el modelo FZ-1 sigue comercializándose hasta que se presente el nuevo FZ-10 en el ECTS.

El FZ-10 incorpora, en principio, un aspecto externo más estilizado y más atractivo que el FZ-1, en el que destaca la apertura superior del compartimento del CD, que ahora se realiza de forma manual, lo que se traduce en un menor coste en cuanto a fabricación y posibles reparaciones. Otra diferencia de aspecto estriba en el pad que a pesar de tener los mismos botones con idénticas funciones, éstos varían su posición, siendo ahora mucho más cómoda y anatómica; y se suprime la salida de cascos y el control de volumen.

En cuanto a las especificaciones técnicas, se sigue manteniendo el micro ARM60 RISC de 32 bits a 12.5 MHz, los 3 MB de RAM con la disposición del modelo FZ-1 y el DSP de 16 bits, aumentándose la ROM a 2 MB. Alcanza una resolución de 640x480 en 16.7 millones de colores, además de cumplir los estándares de compresión MPEG-1 y MPEG-2, que en el modelo original se conseguían mediante un cartucho de ampliación. El CD-ROM sigue siendo de doble velocidad y se le ha incorporado descompresión por hardware.

Este último modelo de Panasonic no incorpora aún, al parecer, ni el micro PowerPC de 64 bits ni el M2 Accelerator que constituyen el primer paso hacia el deseo de Trip Hawkins, presidente de 3DO, de que 3DO sea un estándar abierto y ampliable como lo es el PC.

PERIFÉRICOS PLAYSTATION

Accesorios para consola



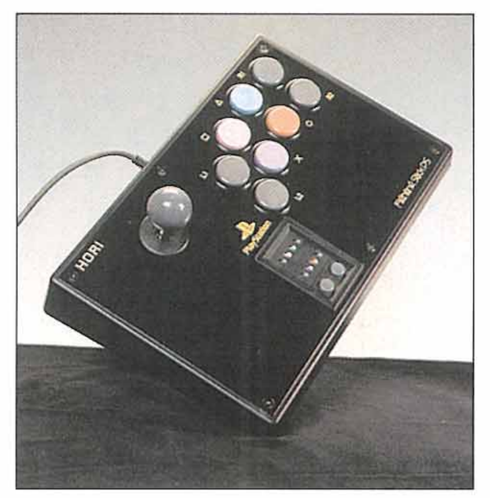
Fabricante: **SONY Y HORI**

La consola de 32 bits de Sony se desmarca de las demás máquinas de su mismo tipo en cuanto a prestaciones y calidad de los juegos que hasta ahora han aparecido.

Su espléndida capacidad en cuanto a ser una potente máquina de juegos se complementa con los dos nuevos accesorios creados especialmente para ella.

De pequeño y compacto podíamos calificar el aspecto externo de la tarjeta de memoria, que introducida en el mismo slot en que coloquemos el pad o joystick nos permitirá salvar partidas de distintos juegos; cuando esté llena se cambia por otra o se borran las partidas que no nos interesen, como se hace con un disco de PC por ejemplo. Es el único método que tenemos para guardar partidas con la Playstation; tiene una capacidad de 4 Megabits y un precio de, aproximadamente, unas 10.000 pesetas por unidad.

En cuanto al tamaño, el joystick «Fighting Stick PS» fabricado por Hori para esta consola, es inmenso, dotado de un mando y ocho botones totalmente programables, así como de función turbo. Su gran superficie proporciona un control que recuerda al de cualquier coin-op, con suficiente espacio para la comodidad de nuestras manos, y unos puntos de apoyo que consiguen que el mando quede fijado con seguridad a la mesa. Sus otras características son la robustez, precisión y suavidad de manejo, tanto del control direccional como de los botones. Está especialmente diseñado para ser usado con juegos de lucha y su precio de importación ronda las 20.000 pesetas.



Libros

VIPER PRO VIDEO Y STEALTH 64

Tarjetas aceleradoras gráficas





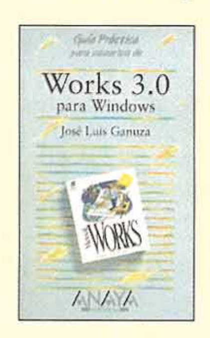
Fabricante: **DIAMOND COMPUTER SYSTEMS**

Viper Pro Video está basada en un procesador gráfico Weitek P9100 que obtiene una resolución máxima de 1600x1200 con 65K colores y reproduce 30 fotogramas de vídeo por segundo en 1280x1024 con 4 Mb de memoria gráfica. Consigue aceleración en tiempo real en pantalla completa y calidad fotográfica gracias al Packed Pixel Mode, además de cumplir con los estándar de compresión y descompresión como MPEG, Video 1 e Intel/Microsoft DCI. Está disponible con una memoria base de 2 Mb y en versiones local bus y PCI.

El modelo «Stealth-64 VRAM» es el otro nuevo producto de Diamond: otra aceleradora, de menores prestaciones que la anterior –1280x1024 con 65K colores, 2 ó 4 Mb de RAM y micro de 64 bits S3 Vission 964–, pero con características notables: memoria VRAM de doble dirección que permite ejecutar datos en el procesador mientras se presentan gráficos nítidos por pantalla con una frecuencia máxima de 120 Hz. Incluye CorelDraw 3.0 en CD y soporta tanto arquitectura VESA como PCI.

APLICACIONES

Word 3.0 para Windows



Anaya Multimedia tiene un largo expediente en guías prácticas de utilización de programas. En este caso se trata de «Woks 6.0 para Windows» en el que se explican paso a paso las posibilidades que ofrece al lector desde las más sencillas hasta las más avanzadas.

La guía nos lleva desde la instalación del programa, la creación y grabación de documentos, hasta la integración de herramientas o la impresión de documentos, todo esto contenido en un libro de reducidas dimensiones que facilita aún más su manejo.

El autor desarrolla de una forma muy simple y estructurada toda la obra, incluyendo gran cantidad de ejemplos muy representativos, así como un índice alfabético que nos ayuda a encontrar determinadas cuestiones con bastante rapidez y eficacia.

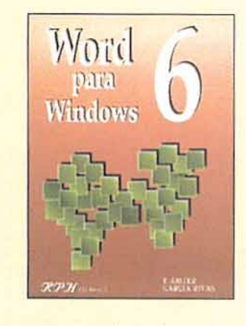
Muy recomendada para todos aquellos que no estén iniciados en el tema, esta obra resulta una magnífica manera de llegar a conocer y dominar la última versión de "Microsoft Works".

253 Págs **1.495 Ptas.**

JOSÉ LUIS GANUZA
ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "I"
➪➪➪➪

APLICACIONES

Word 6 para Windows



Siempre ha sido una meta para RPH editar libros para el aprendizaje del usuario por su cuenta propia.

Escrito con el ánimo de iniciar a los lectores en el manejo de «Word 6 para Windows», también tiene como fin servir de complemento y apoyo a todos aquellos que ya manejan este procesador de textos.

Como no se presuponen conocimientos previos, se puede considerar un buen punto de arranque para iniciarse y llegar a dominar el programa.

Las explicaciones se orientan desde el punto de vista autodidacta del lector, de modo que aprenderá a utilizar todo tipo de operaciones y funciones, desde las más sencillas hasta las más complicadas, sin apenas esfuerzo.

Configurada a lo largo de 36 capítulos, contando con infinidad de ejemplos y aplicaciones, y de una manera gradual, el lector sin iniciación puede llegar a convertirse en un auténtico experto en el manejo del mismo.

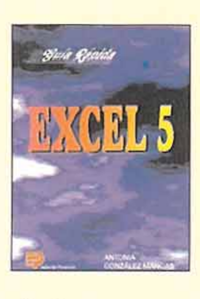
Se puede decir que es una excelente obra y muy recomendable.

675 Págs. **5.620 Ptas.**

F. JAVIER GARCÍA RIVAS
RPH EDITORES
NIVEL "I"
➪➪➪➪

APLICACIONES

Guía Práctica Excel 5



«Excel 5» es una hoja de cálculo de gran capacidad y facilidad de uso. Microsoft Excel 5 contiene características nuevas que le permiten simplificar el trabajo y ahorrar tiempo. Gracias a éste se evitan tareas rutinarias y repetitivas.

En esta guía se propone de manera breve y sencilla los conceptos y formas prácticas necesarias para que el lector pueda diseñar sus propias hojas de cálculo sin ninguna iniciación.

Los capítulos son fáciles de seguir y explican cómo iniciar el programa, crear una hoja de cálculo, etc., todo ello de manera muy clara y sencilla, con una inclusión acorde de un ejemplo práctico con soluciones en cada capítulo.

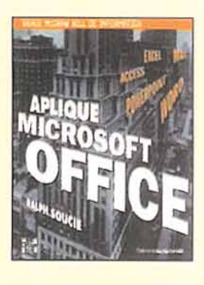
En definitiva, una gran obra dirigida a quienes no están iniciados y muy recomendable para llegar a dominar Excel 5.

170 Págs. **995 Ptas.**

ANTONIA GONZÁLEZ MANGAS
PARANINFO
NIVEL "I"
➪➪➪➪

APLICACIONES

Aplique Microsoft Office



Dirigida a usuarios de nivel medio y avanzado, «Aplique Microsoft Office» es la guía perfecta para llegar a saber integrar las características de los diferentes programas que lo componen.

Aunque se trata de un libro orientado a dar soluciones, es preciso el conocimiento de algunos principios básicos relacionados con las distintas aplicaciones.

Ayudado por numerosos ejemplos, cuenta también con cantidad de notas, sugerencias y advertencias que facilitan la comprensión de la misma por parte del usuario, y enseña a operar con varias aplicaciones a la vez.

En fin, se puede destacar las conclusiones al final de cada capítulo, así como la notable traducción al castellano, que la hacen una buena guía para el dominio del "Microsoft Office".

390 Págs. **3.900 Ptas.**

RALPH SOUICE
OSBORNE/MCGRAW- HILL
NIVEL "E"
➪➪➪

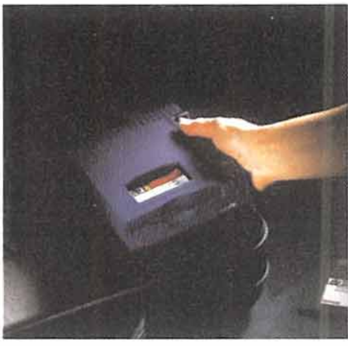
✎ **PÉSIMO**
➪ **FLOJO**
➪➪ **NORMAL**
➪➪➪ **BUENO**
➪➪➪➪ **MUY BUENO**

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**



IOMEGA ZIP
Unidad de almacenamiento portátil



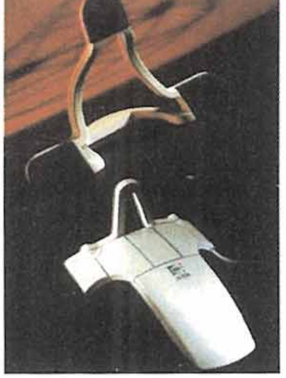


Fabricante: **IOMEGA**

El almacenamiento de cantidades ingentes de información en un soporte seguro, barato y fiable es un problema que trae de cabeza a la mayoría de los usuarios de ordenadores personales. Si a todas esas características queremos añadir la de la portabilidad, nuestras miras deben ir hacia los cartuchos, cintas y otros medios de almacenamiento masivo, de los que el nuevo Zip de Iomega es uno de los más destacados.
Las unidades Zip ofrecen a los usuarios la comodidad de manejo de un periférico de tamaño un poco más grande que un disco compacto, con un peso de menos de medio kilo, unida a la capacidad de almacenamiento que le otorgan sus discos Zip de 25 ó 100 MB. Su tiempo de búsqueda de 29 ms y su velocidad de transferencia de hasta 1.25 MB por segundo suponen unas prestaciones similares a las de un disco duro, pero con la diferencia de ser virtualmente ilimitado.
Incorpora además las utilidades Zip Tools que permiten organizar, gestionar y localizar rápidamente la información necesaria, independientemente de estar comprimida o simplemente archivada en el disco. Sus usos son tan variados como servir de complemento al disco duro, realizar back-ups, creación de librerías multimedia o almacenar ficheros de gran tamaño; y su instalación es tan fácil como hacer una conexión al puerto paralelo o a la controladora SCSI.
Es, pues, una buena solución para el almacenamiento intermedio de datos con unas capacidades que los diskettes no pueden ofrecer y con la movilidad de que carece el disco duro, y todo ello a un precio que parece bastante asequible. La unidad Zip se comercializará a un precio aproximado de unas 31.000 pesetas, mientras que los discos de 100 MB saldrán sobre las 3.000, sirviendo tanto para Mac como para PC y pudiéndose realizar sobre ella las mismas operaciones que sobre un disco, tales como leer, comprimir o ejecutar.

LOGITEC 3D MOUSE
Ratón ultrasónico

Fabricante: **LOGITECH**



Uno de los principales problemas que se plantean en los programas de realidad virtual y en los entornos tridimensionales es cómo crear la relación entre la posición del usuario en el mundo físico y su correspondiente en el mundo virtual. Los dispositivos más útiles para realizar ésto es lo que se conoce como el ratón ultrasónico y que fabrican quienes saben mucho de ratones: Logitech. El dispositivo consiste en dos partes, un transmisor y un receptor, ambos con forma triangular, además del ratón que maneja el usuario, que también está dotado de un receptor. El funcionamiento es simple: el emisor manda señales a los receptores, y por el tiempo que éstas tardan en llegar y la localización de dónde vienen, el emisor calcula las coordenadas en el espacio del receptor. Tanto la fuente como el receptor tienen que estar uno a la vista del otro y a una determinada distancia, ya que los obstáculos producen interferencias, así como los ruidos intensos. Un interesante periférico VR, pero todavía lejos del consumo masivo debido a su elevado precio: 1000 dólares.

Flash

IBM, Apple y Motorola, fabricantes de Power PC, desarrollan dos nuevos micros: 603e y 602. El primero es una versión de alto rendimiento y bajo consumo de 32 bits para ordenadores portátiles que trabaja a 100 MHz. El 602 a 66 MHz incorpora una unidad de coma flotante y técnicas de operación superescalar que le colocan a la vanguardia de las necesidades multimedia y de reconocimiento y síntesis de voz.

Ahora el sonido virtual 3D está más cerca de todos, ya que Multiwave Innovation ha lanzado Commanad 3D Sound Engine, que incorpora un procesador de sonidos 3D que rodea al usuario con un campo de 270 grados que responde a los movimientos del joystick. El sonido llega a los oídos del usuario del lado que se produce en el juego. Funciona con cualquier programa, y sólo necesita un joystick y una tarjeta de sonido con sus altavoces.

Sega ha desarrollado un nuevo producto de nombre «Pico», un ordenador para los más pequeños de la casa, de la combinación de una placa madre MegaDrive y un micro 68000 de Motorola. Este ordenador "de juguete" funciona mediante unos cartuchos en forma de libro de seis páginas que contienen hasta 20 actividades para el niño, que lo maneja mediante un lápiz óptico que puede ser usado sobre el display en el que aparecen dichas páginas.

Si Intel tiene problemas, su competidor más cercano, Cyrix, no le va a la zaga. Aunque los de ésta última son de tipo legal: cuatro ladrones armados entraron en el departamento de test de la compañía y robaron cerca de 10.000 chips que todavía no han sido recuperados. Esto se une a las dificultades finales en la producción del nuevo chip M1 que se presenta como un serio competidor al Pentium de Intel y al K5 de AMD.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

COMO VIENE SIENDO HABITUAL EN ÉSTA NUEVA ÉPOCA DE MICROMANÍA, ESTA SECCIÓN ES PARA QUE TODOS VOSOTROS EXPRESÉIS CON TOTAL LIBERTAD TODAS LAS INQUIETUDES QUE TENGÁIS, COMO DUDAS, QUEJAS, FELICITACIONES, CENSURAS, ETC.
NOSOTROS POR NUESTRA PARTE NOS LIMITAMOS A CONTESTAR A VUESTRAS CARTAS, PERO PODÉIS IMAGINAROS QUE NO TENEMOS ESPACIO SUFICIENTE PARA QUE QUEPAN TODAS LAS RECIBIDAS, ASÍ QUE LO QUE HEMOS HECHO HA SIDO UN ESTRACTO DE LAS QUE NOS HAN PARECIDO MÁS INTERESANTES.
DE NUEVO REITERAR EL AGRADECIMIENTO DEL EQUIPO DE MICROMANÍA POR LA GRAN ACOGIDA QUE HA TENIDO ENTRE TODOS NUESTROS LECTORES "CARTAS AL DIRECTOR".

Un nostálgico

La inclusión de un adicciómetro respecto al tiempo me parece cada vez más importante, y si colocárais las versiones de donde están tomadas las fotos, sería fantástico. Esta revista es mucho más profunda e incisiva que los anteriores números a página grande y, a pesar de que es más pequeña, los contenidos son mucho mayores y mejores que antes. Personalmente añadiría a lo bueno y lo malo las puntuaciones que poníais antes. Esto añadido al adicciómetro sería como una enciclopedia del videojuego...
... Incluso para gente como yo, que tenemos Micromanía desde siempre, la increíble evolución de ordenadores y programas de todo tipo nos desborda, y es facilísimo quedarse descolgado si no estás muy informado. No es la primera vez que hablando con amigos llegamos a la conclusión de que existen programas como «WordPerfect», en sus versiones más antiguas, que cubren las exigencias de la gran mayoría de usuarios, incluso los programas para tiendas requieren prestaciones ridículas comparadas con los Pentium, 486DX, etc. En fin, no entiendo para qué tanto cambio y tan rápido. ¿Quién usa realmente esos equipazos?, y sobre todo, ¿vale la pena tanto equipo fabricado en serie si lo van a usar en definitiva diseñadores y programadores de alto nivel? Me gustaría que me lo aclaráseis...

José Juan García
(Navarra)

RESPUESTA: Ante todo, y como siempre, nos alegramos mucho de la buena acogida que ha tenido la revista entre todos vosotros. Pasando a contestar tus preguntas, los primeros números son producto de una evolución continua de cara a conseguir una revista que guste a todos, por lo que anotamos tu sugerencia del adicciómetro; y respecto a las fotos, siempre corresponden a la versión del juego que se comenta en el texto. Es cierto que la evolución de los equipos informáticos es constante y muy rápida, pero responde a una serie de necesidades de los mismos usuarios. Los equipos aumentan sus prestaciones y, por tanto, su precio para satisfacer los requerimientos de un software que cada vez demandan un mayor número de usuarios. Esto incluye tanto aplicaciones como juegos: si se desea jugar con un programa que tenga un gran nivel de realismo, gráficos y sonido digitalizados, montones de fases y un desarrollo trepidante, es necesario un equipo que sirva de soporte al software que aporta esas prestaciones. Cada día que pasa, equipos mucho más potentes pasan a englobar las necesidades del hombre de la calle, además de ser cada vez mucho más accesibles debido a la constante investigación en modelos más avanzados.

Una revista más clara

Tras la modificación que ha sufrido la revista, nuestra revista, he estimado redactar ésta carta para comentar sin ánimo de crítica dura, pero sí para realizar una publicación más interesante para todos nosotros, pues este es el fin que lleva a que la revista salga cada mes.
Tras lo que ya era hora que sucediera, el cambio de formato, más lógico y manejable; lo que ya no veo tan lógico es el fuerte incremento del precio, al subir éste más de un 40% respecto al anterior...
... Sería lógico que se dividiera la revista en áreas más concretas, más o menos como está, pero separando las clases de programas, en función a qué equipos están destinados. Hay que emplear lupa ya que tenéis la manía de poner la cabecera del equipo comentado en las fotos haciendo que sea confusa. ¡Hagamos una revista más clara!
Tampoco me pareció lógico la contestación a la sugerencia de otro lector que proponía en el número del mes pasado que pusiérais los requisitos técnicos, ante lo que se respondió que se estudiaría la propuesta. ¿Es tan difícil poner los requisitos mínimos en la cabecera de los datos técnicos, de una forma clara y concisa?

Agustín Manjón Martínez
(Barcelona)

RESPUESTA: El nuevo precio que tiene Micromanía no es arbitrario, y responde a una serie de necesidades que suponemos comprendéis. Desgraciadamente, el volumen de papel existente en el mundo disminuye continuamente, lo cual provoca un encarecimiento del mismo y, por tanto, de todas las publicaciones, no sólo la nuestra. Por otra parte, la producción de una revista también acarrea una serie de costes que es necesario satisfacer, y tras cuya evaluación se determina el precio final, que también a nosotros nos gustaría que fuera menor. En cuanto a las numerosas peticiones recibidas para que incluyéramos requisitos mínimos, la respuesta la tenéis en las páginas finales de la revista, donde se incluirá a partir de ahora una recopilación de los juegos comentados y sus requisitos correspondientes. Esperamos que sea de vuestro agrado y que nos comentéis lo que opináis de la misma.

Renovación, ¿sí o no?

Soy un lector de Micromanía desde hace ya más de cinco años, y mi carta pretende plantear preguntas que deseo me puedan responder, si es posible.
Desde muy pequeño he estado introducido en el pequeño mundo –por aquel entonces– de los ordenadores. Empecé teniendo un MSX, después tuve el emblemático Spectrum, más tarde lo cambié por un Amiga, y actualmente tengo un Pentium. Parece evidente que el mundo de los ordenadores responde a la ya clásica frase que dice: "Renovarse o morir". Pero siempre me pregunto si alguna vez saldrá un ordenador que tenga una vida de más de tres años o que incluso sea un estándar. Porque, actualmente, si adquieres un ordenador, a la larga lo tendrás que renovar en no más de dos o tres años.
¿Puede ser que con la entrada del CD-ROM el mercado se pueda estancar de una vez? ¿Es que a las grandes compañías informáticas no les interesa? ¿O es que nos beneficia a nosotros porque así cada año disponemos de ordenadores mejores y de programas que nos sorprenden cada vez más y tendríamos que estar agradecidos por ello?

Álvaro Ramírez Salvador
(Barcelona)

RESPUESTA: Somos de tu misma opinión que el mundo de la informática es de renovación y actualización constante, debido a las grandes necesidades de los usuarios y los requerimientos técnicos de los programas. La verdad es que parece difícil que haya un estándar; todo apunta a que pronto van a coexistir diferentes máquinas con niveles de calidad parecidos; en todo caso sí parece claro que el Pc actualmente está perfectamente posicionado ya que es una plataforma abierta y en expansión constante.

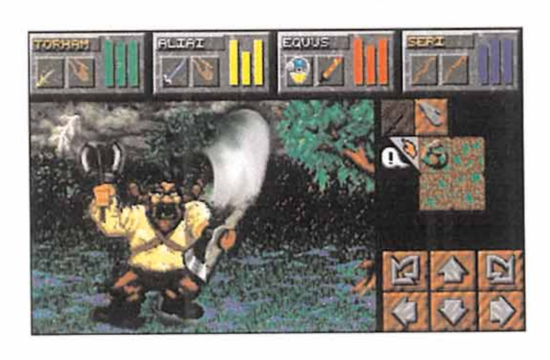


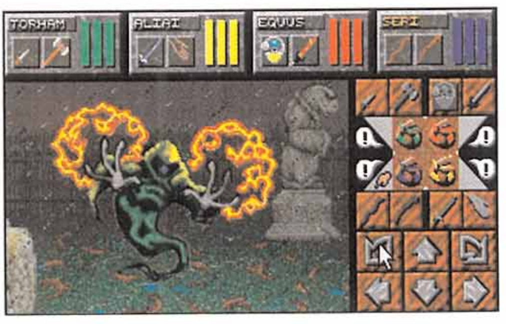
UNA TEMPORADA REDONDA

INTERPLAY AFRONTA EL FUTURO CON DECISIÓN. EN EL TRANSCURSO DE UNA VISITA QUE ALGUNOS DE SUS MÁS IMPORTANTES DIRECTIVOS REALIZARON A MICROMANÍA, TUVIMOS OPORTUNIDAD DE CONTEMPLAR ALGUNOS DE SUS NUEVOS PROYECTOS. TODOS COINCIDÍAN EN UN PUNTO: UN NIVEL DE CALIDAD TÉCNICA SOBRESALIENTE, POR ENCIMA DE LA MEDIA. ESTAS SON LAS SORPRESAS QUE LA COMPAÑÍA NORTEAMERICANA NOS TIENE RESERVADAS PARA UN FUTURO INMEDIATO.

La vuelta al clásico

DUNGEON MASTER II: THE LEGEND OF SKULLKEEP



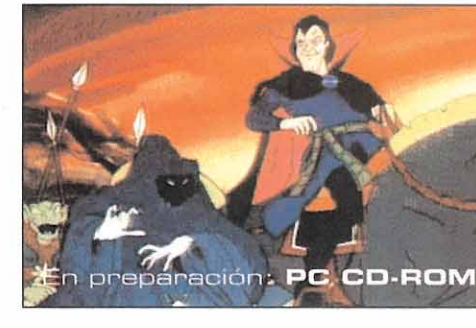


En preparación: **PC**

Ha pasado mucho tiempo desde que «Dungeon Master» hizo su aparición, marcando el camino a seguir por los distintos juegos de rol que, desde entonces, fueron lanzados al mercado. Por eso, por la magnífica acogida que tuvo, y por su condición de clásico, no se puede menos que aplaudir el hecho de que, en un breve espacio de tiempo, los buenos aficionados al RPG, y a los grandes juegos en general, podamos disfrutar de lo que ya se anticipa como todo un éxito.

KINGDOM:
THE FAR REACHES

Al contemplar «Kingdom», nos dimos cuenta de que estábamos ante un título imposible de comparar con ningún juego visto anteriormente. Aunque quizás esto no sea del todo cierto. Imaginemos por un momento que «Dragon´s Lair» no hubiera sido concebido como un arcade, sino como aventura, y es posible que una idea aproximada de lo que es «Kingdom» vaya formándose.







El género no volvió a ser lo que era cuando, en 1987, «Dungeon Master» fue presentado en sociedad. Fue, ni más ni menos, el primer juego que metía en una perspectiva realista, en 3D, al usuario.
Y es ahora, tras cuatro largos años -que se dice pronto- de desarrollo, cuando la ansiada segunda parte de este mítico título llegará a los ávidos devoradores de juegos de rol.
«Dungeon Master II», sin embargo, no debe ser considerado, según Interplay, como una mera secuela, ni una continuación, en la que se ha usado la misma herramienta de programación, para ofrecer más de lo mismo.
Los mundos por los que transcurre la acción son mucho más realistas que en la primera entrega, con criaturas y personajes dotados de inteligencia artificial, acción en tiempo real, y en los que cada acción tiene un efecto determinado, para bien o para mal.
Así, por ejemplo, podremos ver cómo el tiempo atmosférico influye de manera determinante sobre los personajes, o cómo los combates son más realistas que antes, en todos los aspectos.
La técnica está siendo especialmente cuidada en «Dungeon Master II», con múltiples efectos visuales y sonoros. En los primeros podremos encontrar, entre otros, efectos de iluminación de lo más diverso, lluvia, etc. En el apartado sonoro, la simulación de distancia y dirección de procedencia de los más diversos efectos, en estéreo, marcarán la diferencia con otros juegos.
«Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep» aún no tiene una fecha definitiva de lanzamiento, ni confirmación sobre la disponibilidad en nuestro país de las versiones Mac y PC CD ROM, pero sabemos que ha bastado con nombrar este título, para que los fanáticos del RPG hayan empezado a frotarse las manos con fruición. Que tengan mucha paciencia.



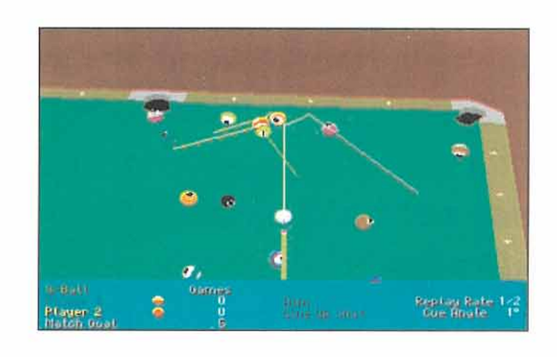
Aventura, eso está claro, de enorme mapeado, que tiene como característica principal, y original, un desarrollo de una película de dibujos animados. Un verdadero film de animación.
De hecho, la versión definitiva de «Kingdom» contará con más de 400 megas ocupados en el CD, tan sólo de animaciones. A este apartado se suman las voces digitalizadas, prestadas a los distintos personajes del programa por actores profesionales.
Pero con todo, es muy fácil pensar si estaremos, o no, ante un nuevo «Dragon´s Lair», en el que nuestro cometido se limitará a efectuar los movimientos oportunos en el momento adecuado. Nada más lejos de la realidad. El nivel de interacción será mucho más elevado de lo que se pueda imaginar, gracias a que es posible conseguir los objetivos marcados por caminos diferentes.
El método de control escogido por Interplay es el ya clásico "point and click", en el que el ratón es lo único necesario para manejarlo.
Magia y brujería, por otro lado, son los dos ingredientes básicos del juego, con un amuleto de por medio, y cinco reinos que liberar del influjo de las fuerzas del mal.
Es difícil hacerse una idea exacta de lo que es «Kingdom». Pero baste con decir que es de los productos más interesantes que Interplay prepara para los próximos meses.

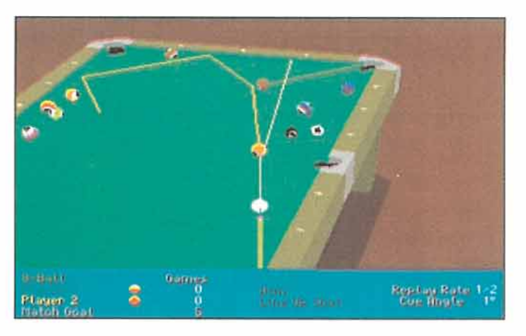


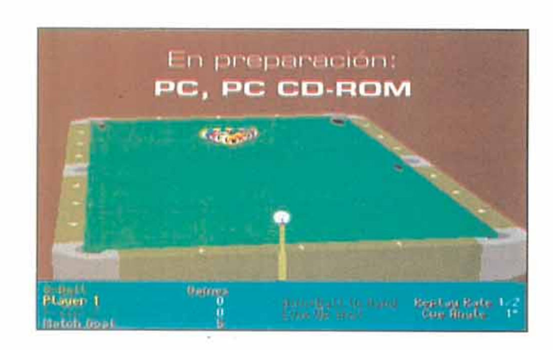
Sobre el tapete

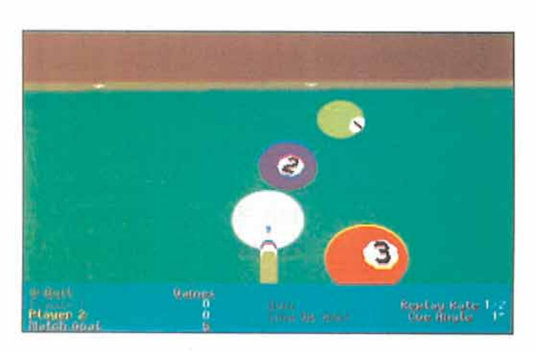
VIRTUAL POOL

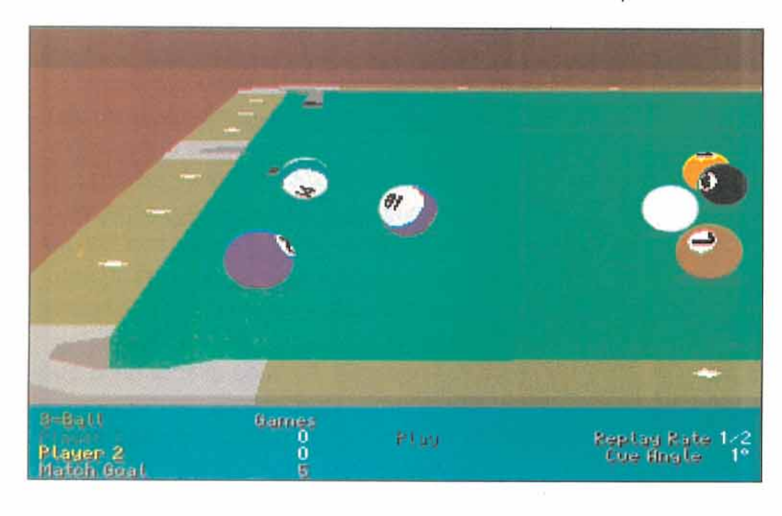
Ni es la primera vez, ni será la última, en que el billar ocupa una posición de privilegio en el mundo de los videojuegos. Sin embargo, lo que sí es seguro es que Interplay está diseñando lo que puede ser el simulador más completo de este deporte de salón. Olvidando por completo las dos dimensiones, «Virtual Pool» lleva al jugador hasta el mismo tapete, donde cualquier tiro de fantasía será posible, por inimaginable que nos pueda parecer.









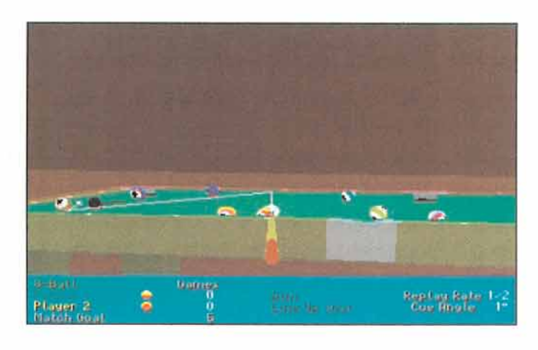


En Interplay aseguran que «Virtual Pool» será tan realista, que será factible llevar a la práctica en una mesa de billar cualquier tiro aprendido en el juego, sea o no el usuario lo bastante diestro y hábil con el taco.

Es posible que semejante afirmación parezca algo exagerada, pero por lo que hemos podido ver, «Virtual Pool» será billar puro.

El proceso de desarrollo de un título en el que Interplay tiene depositadas grandes esperanzas, está llevando un enorme trabajo ya que cada pequeño detalle se está recreando con una absoluta fidelidad a la realidad. Tal es así, que todo tipo de movimientos, tiros y carambolas han sido realizadas por un profesional del billar, filmadas, y posteriormente analizadas en todos sus efectos para ofrecer una sensación de autenticidad, durante el juego.

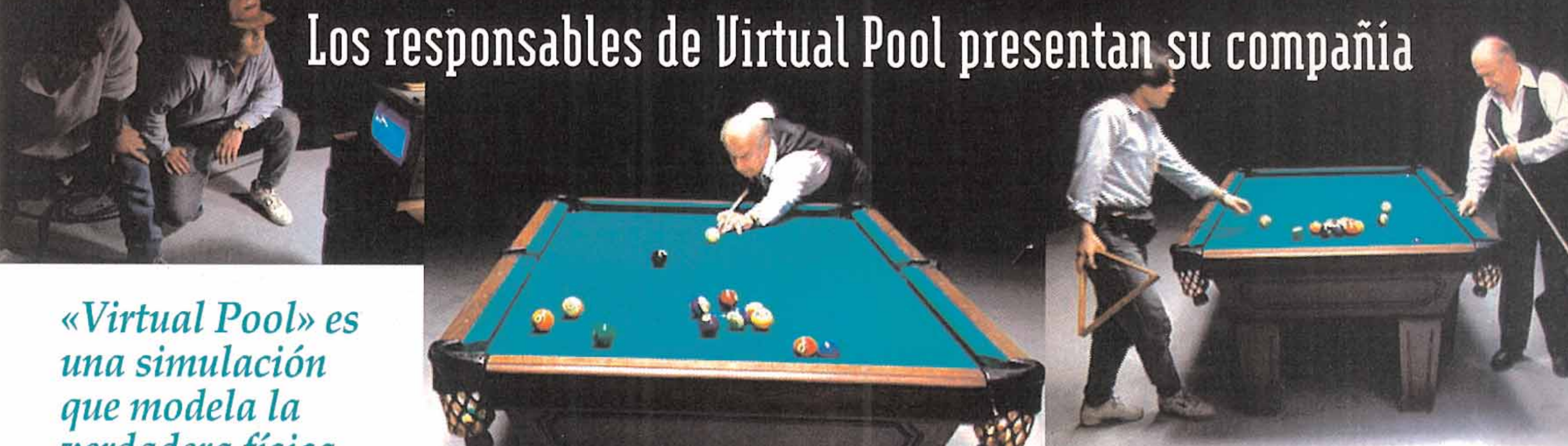
La perspectiva 3D, con zooms, rotaciones, giros, etc., ayudan al jugador a efectuar tiros de fantasía, acrobáticos como el massé, o extraños efectos de retroceso. Pero lo más curioso de todo es el sistema de control que poseerá «Virtual Pool». La obsesión por el realismo, ha hecho que los programadores diseñen un peculiar método de tiro, en el que el ratón tendrá que ser manejado como si de un taco se tratara, moviéndolo hacia atrás y hacia delante, al efectuar el golpe.



La sensación de movimiento se está consiguiendo plenamente, gracias a una velocidad de 29 fps, y el uso del render. Pero la esencia de «Virtual Pool» se basa en su diseño de algoritmos. Todas y cada una de las posibles variables físicas que influyen en el juego se han contemplado, realizando el ordenador una enorme labor de cálculo en lo relacionado con fricciones, choques, rebotes, efectos de rotación, etc.

Y además, se está pensando en incorporar opciones multijugador vía red, e-mail y modem, y con posibilidad de enviar mensajes al posible –o posibles– rivales. Una jugada de lujo, en definitiva.

Los responsables de Virtual Pool presentan su compañía



«Virtual Pool» es una simulación que modela la verdadera física del billar con gran precisión.

CELERIS, INC. UN NOMBRE QUE, HASTA LA FECHA, ERA CASI DESCONOCIDO PARA EL GRAN PÚBLICO. ESTA SITUACIÓN PASARÁ A LA HISTORIA GRACIAS A «VIRTUAL POOL», EL PROYECTO QUE PROMETE CONVERTIRSE EN EL SIMULADOR DEFINITIVO DE TAN APASIONANTE DEPORTE.

MICROMANIA: ¿Cuánto tiempo habéis tardado en programar «Virtual Pool» y qué investigaciones habéis llevado a cabo para hacerlo?
CELERIS: *Hemos tardado dos años, para lo cual hemos tenido que investigar en técnicas de render en tiempo real y de modelados precisos de dinámica newtoniana de cuerpos rígidos en 3D.*

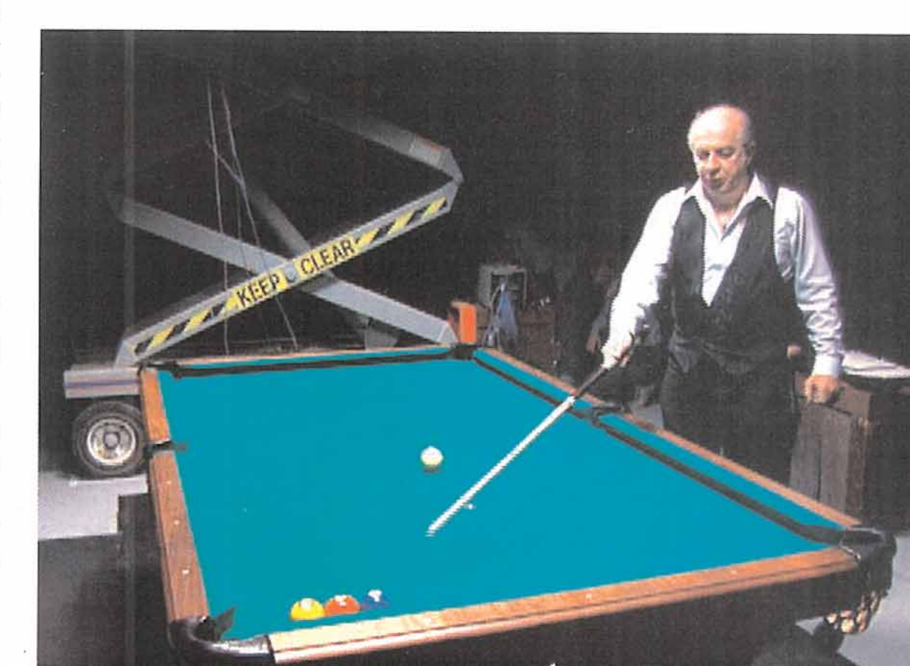
M.M.: ¿Cuáles son las principales diferencias entre «Virtual Pool» y otros juegos?
C.: *Hay que dar primero una respuesta de profano: «Virtual Pool» es una simulación que modela la verdadera física del billar con gran precisión. Los gráficos están renderizados en tiempo real mediante 3DVX (aceleración de vídeo tridimensional), una tecnología exclusiva de Celeris, Inc. Las bolas ruedan, se deslizan, chocan y se mueven de una forma natural en una mesa tridimensional que refleja la realidad. Sus seis grados de libertad, alta resolución, seguimiento y control de velocidad mediante el ratón conforman un interfaz natural.*
Ahora viene la respuesta técnica: «Virtual Pool» reúne por primera vez las siguientes innovaciones:
-El primer antialias de esferas en tiempo real, en lugar de los BitBlts prefabricados. (Los BitBlts son gráficos pre-renderizados que se cargan más despacio). La aplicación del antialias hace que las esferas se rendericen suave y continuamente, de forma que los jugadores apunten con exactitud.
-El primer interfaz de jugador diseñado para obtener una respuesta instantánea del ratón.
-El primer juego que modela exactamente la dinámica newtoniana de cuerpos rígidos, con fricción, aceleración y trayectorias curvas en 3D.
-El primer juego que anima los números y las franjas de colores de las bolas, que ruedan y se deslizan de acuerdo con las leyes de la dinámica.
-El primer juego que presenta una resolución de 640 x 480 o superior, a una velocidad de 30 f ps mínimo.
También se puede alcanzar una resolución mayor, de 1024 x 780, mediante tarjetas de vídeo de alto rendimiento.

M.M.: ¿Qué es lo que os ha movido a introducir estos cambios?
C.: *Para conseguir una auténtica experiencia de realidad virtual con un juego de billar americano, se necesitan velocidades de renderización de alto rendimiento y gráficos de alta resolución. De otra forma, «Virtual Pool» ofrece características de un simulador de realidad virtual, y sin embargo no requiere el uso de accesorios como guantes o cascos.*

M.M.: ¿Podéis decirnos cuáles son los elementos más importantes del juego y en qué se basa la calidad del producto?
C.: *Hay dos aspectos que lo convierten en uno de los simuladores más significativos programados para PC.*
Uno, el sistema de Aceleración de Vídeo 3DVX. La mayoría de los programas corren a una velocidad entre 5 y 15 fps y una resolución de 320x200, incluso en un 486. Sin embargo, con este mismo procesador, a una velocidad de 66 MHz y con una tarjeta de vídeo de alta resolución, la tecnología 3DVX lleva a «Virtual Pool» hasta los 20-60 fps, incluso a una resolución de 1024x768. En los 486 básicos, también se pueden alcanzar los 30 fps a una resolución de 640x400.
Dos, la dinámica física más exacta modelada para un simulador de billar. Se han requerido muchas horas de pruebas para garantizar la exactitud de la simulación.

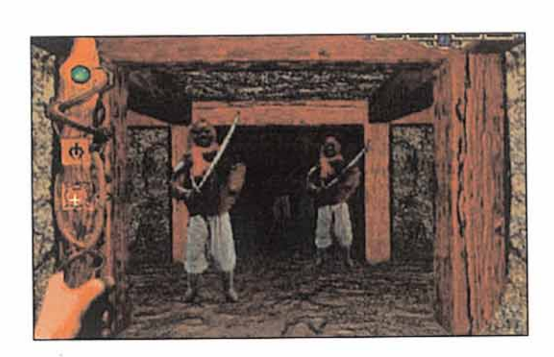
M.M.: ¿Qué problemas que tuvísteis al programar «Virtual Pool»?
C.: *La representación de los rivales en diferentes niveles de habilidad. La técnica del billar americano requiere tanta habilidad física como dotes estratégicas. La programación de rivales controlados por la máquina que tuvieran características "humanas" ha presentado problemas como los que implica una actividad de creación de inteligencia artificial. El equivalente más próximo podría ser la programación de un juego de ajedrez de alto nivel, pero como las jugadas de billar americano pueden producir infinitas variaciones, la programación de rivales controlados por la máquina puede resultar mucho más compleja.*

M.M.: ¿Qué tenéis para el futuro?
C.: *La técnica 3DVX se presta maravillosamente a la programación de juegos y simuladores de realidad virtual. El próximo programa constituirá toda una innovación de la Realidad Virtual.*



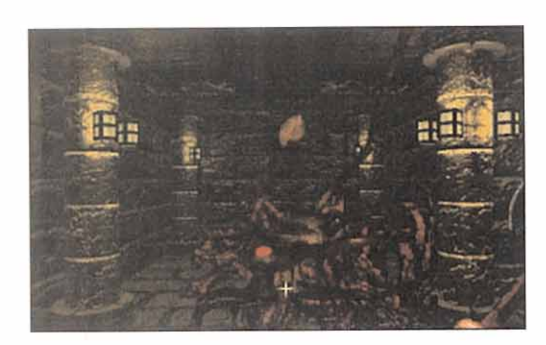


Llegó la hora
STONEKEEP



La joya de la corona. O, dicho de otro modo, el más ambicioso proyecto de la compañía, cuyo desarrollo ya ha superado los dos años, y con un planteamiento y puesta en escena que sólo ve superados sus innumerables retrasos con la elevadísima calidad que, según dicen, poseerá uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos. Y es que «Stonekeep» será cualquier cosa, menos un juego normal.





En pocas palabras, y dando una idea general, «Stonekeep» se podría calificar como un RPG de perspectiva frontal. ¿Así de fácil? No, desde luego. Para una aproximación, podría bastar, pero «Stonekeep» es un programa que pretende llegar más allá de donde otros se han quedado.


En preparación: **PC CD-ROM**

"Ha sido uno de los títulos en los que más trabajo hemos invertido", afirma Brian Fargo, Presidente de Interplay Productions.

"Cuando fundamos Interplay, empezamos a ser conocidos por la serie de RPG «The Bards Tale». Hace un par de años decidimos que era el momento ideal para desarrollar un nuevo juego de rol, un programa que atrayera la atención de todo el mundo. Comenzamos a trabajar con el software y el hardware más avanzado que encontramos, y nos pusimos manos a la obra para crear algo que diera una nueva orientación al género del RPG. Queremos reconquistar la corona del rol".



Una historia llena de magia, y de una calidad gráfica impresionante, que destacará sobre todo por la excepcional ambientación que se está consiguiendo. Parece como si se estuviera realmente en esas lóbregas mazmorras y laberintos. Claro que, parte de culpa la tiene la inclusión de escenas en FMV, con actores reales y efectos –tanto gráficos como sonoros– digitalizados.

El argumento de «Stonekeep» nos llevará a una tierra dominada por el mal, a cuya cabeza se encuentra Shadow King, un personaje tan oscuro como temible. Enviados en una misión desesperada por la diosa Thera, nuestro objetivo será recuperar las Esferas de la Vida y derrotar a tan cruel enemigo.

Una reprogramación casi completa de los primeros listados de «Stonekeep» ha sido la causa mayor del gran retraso de un juego que, originalmente, se concibió para aparecer en disco. Pero como muy bien tuvieron en cuenta en Interplay, cuando ya se calculaban cerca de treinta disquetes para almacenar el juego, el CD ROM se perfilaba como el soporte obligado.

"Hemos hecho todo lo imaginable para conseguir que «Stonekeep» sea lo más adictivo posible", afirma Michael Quarles, productor del juego. "Hemos eliminado la incomodidad de los comandos a través del teclado, y utilizado miles de metros de película, con la técnica de pantalla azul, para aumentar el realismo de los efectos. La acción discurre a pantalla completa, sin menús que distraigan al jugador. La opción de automapeado, animaciones y render 3D son algunos aspectos de los que estamos muy orgullosos. Lo que hemos querido hacer es un diseño que haga creer que se está en el interior del juego".

Pues ahí queda eso. Y ahora, sólo resta esperar a «Stonekeep».

Interplay y el terror gótico

FRANKENSTEIN

THROUGH THE EYES OF THE MONSTER



Lo primero que nos vino a la cabeza y que preguntamos fue: "¿se trata de la adaptación de la película de Kenneth Branagh?". Un "no" por respuesta, seguido de una aclaración sobre el tiempo que Interplay llevaba preparando este título, dejó claro que las coincidencias existen. Sin embargo, coincidencia o no, «Frankenstein» ofrecía un aspecto impresionante que no necesitaba una referencia cinematográfica en su apoyo. De hecho, se trata de un programa que es casi una película.

Pero ver las primeras escenas de «Frankenstein», y recordar dos títulos bien conocidos fue uno: «Myst» y «The 7th Guest». De ambos tomaba la exuberante calidad gráfica, y únicamente del segundo la inclusión de actores en vídeo digital.

Diseñado como una aventura, con Tim Curry –«The Rocky Horror Picture Show», «Legend», etc.– en el papel de un diabólico dr. Frankenstein, asumimos el rol de la criatura, resucitada de la muerte por el desquiciado científico.

Los fantásticos gráficos de «Frankenstein», sólo se ven superados por la soberbia y sorprendente ambientación de que hace gala el programa, con unos escenarios tétricos y fantásticamente diseñados: galerías subterráneas, pasadizos secretos, castillos, catacumbas y un largo etcétera de lugares y situaciones en los que voces y vídeo digital, efectos especiales y multitud de enigmas pondrán muy a prueba todas nuestras habilidades.



Quizás el aspecto más destacable de «Frankenstein» será su estructura no lineal, que permitirá al jugador explorar con bastante libertad los diferentes caminos que le conducirán hasta el objetivo final del juego. Final que nunca tendrá que ser idéntico en cada partida, según las acciones que se hayan desarrollado, y el orden en que se efectúen.

Algunas de las escenas se aventuran tan terroríficas, que el juego ya ha sido catalogado como un producto para mayores de dieciocho años.

«Frankenstein» aparecerá en versiones Mac y PC, funcionando en el segundo caso en DOS y Windows, y su lanzamiento se anuncia entre los meses de mayo y junio del 95, aunque este dato aún no está confirmado.

Una pesadilla de juego, o un sueño, según como se mire, que no tendrá absolutamente nada que envidiar a su homónimo cinematográfico.

MÁS CONSOLAS

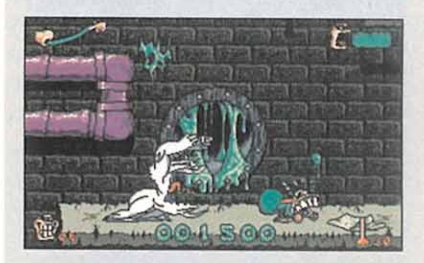
EARTHWORM JIM

En preparación: **MEGA CD**

Shiny Entertainment desarrolló uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos, aclamado por crítica y público, que ahora encuentra su hueco en el mundo del CD ROM, para la máquina de Sega. Sus características más destacables, que le diferencian de las anteriores versiones, son la inclusión de un nuevo mundo, más niveles, armas, animaciones finales y una banda sonora realmente estupenda. Si «Earthworm Jim» ya causó sensación, esta versión, aunque parezca increíble, le puede superar sin mucha dificultad.

BOOGERMAN

En preparación: **SUPER NINTENDO**



El personaje más escatológico del mundo del videojuego regresa en la versión Super Nintendo de «Boogerman». Un héroe atípico, que utiliza casi cualquier cosa como arma, siempre que se trate de algo que pueda surgir de su propio cuerpo, que nos hará esbozar sonrisas y soltar más de una carcajada. Eso sí, espíritus sensibles abstenerse ante un auténtico alarde de uso de los fluidos corporales.

CASPER

En preparación: **SEGA MD 32X, 3DO**

Mientras que la versión 3DO está casi finalizada, el resto, entre las que se incluye la de 32X, siguen su lento, pero inexorable, camino hasta su aparición en otoño. La última licencia de Spielberg para videojuego, adaptación de la película del mismo nombre, nos lleva hasta un universo sobrenatural, con un fantasma de protagonista, en el que el sentido del humor es una de las notas dominantes.

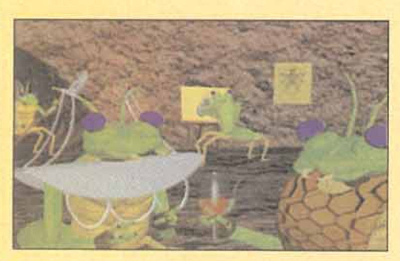
BEAT THE HOUSE

En preparación: **PC**

Inusual, pero adictivo. Así es «Beat the House», una minicolección de juegos típicos de un casino: tragaperras, blackjack, ruleta, dados y póker. Dotado de un tutorial, y una guía estratégica que aconseja sobre jugadas y apuestas, permite la participación de hasta cuatro jugadores, pudiendo asumir el ordenador cualquiera de ellos. Un título perfecto, en versiones DOS y Windows, para los más fanáticos del juego, en su sentido más literal.

SIM EARTH ENHANCED

En preparación: **PC CD-ROM**



Poco, o nada, hace falta decir sobre uno de los títulos emblemáticos de la serie Sim. Controlar la evolución de un planeta, casi vivo, en el que los gráficos renderizados en 3D ocupan un lugar preponderante en el contexto global del juego. Tener la posibilidad de sentirse casi como un dios, y caminar por un entorno tridimensional creado por uno mismo, es una oportunidad que no se tiene todos los días, pero que Interplay pone a disposición del usuario en «Sim Earth».

CONQUEST OF THE NEW WORLD

En preparación: **PC CD-ROM**

El nombre de «Colonization» acudirá enseguida a las mentes de todos nada más saber que «Conquest of...» se ambienta en la época de los grandes descubrimientos del siglo XV. Comercio, estrategia, y una alta calidad gráfica, con escenarios renderizados en 3D, opciones de competición con cuatro nacionalidades diferentes –Inglaterra, Francia, España y Bélgica–, y conexión multijugador por modem, e-mail o red, configuran el grueso de una producción para PC CD, que no aparecerá hasta el otoño.

Hablamos con el Presidente para

PETER BILOTTA

PETER BILOTTA ES UNO DE LOS GRANDES PERSONAJES DEL MUNDO DEL SOFTWARE. SU EXTENSA EXPERIENCIA PROFESIONAL, QUE SE INICIÓ EN MIRRORSOFT, PASANDO POR ACCLAIM Y EN ESTA ÚLTIMA ETAPA POR INTERPLAY, SIN DUDA, LE AVALA COMO UNA DE LAS OPINIONES MÁS CUALIFICADAS PARA HABLAR DEL PRESENTE Y EL FUTURO.



MICROMANÍA: ¿Cuál cree que ha sido el cambio más importante que se ha producido en el mercado del software desde la época de la hegemonía de los sistemas de 8 bits, cuando trabajaba para Mirrorsoft?
PETER BILOTTA: *Creo que el principal cambio ha sido su transformación en un sector económico propiamente dicho, pasando de ser una actividad artesanal a una gran industria. Asimismo, destacaría la incorporación progresiva de grandes medios de comunicación e importantes compañías discográficas. Nosotros ya tenemos una experiencia de 15 años y estamos preparados para introducir los avances de las nuevas tecnologías, que nos ofrecen unas posibilidades realmente apasionantes.*

M.M.: ¿Han cambiado también las demandas y los gustos de los usuarios?
P.B.: *Las exigencias de calidad han variado al ritmo impuesto por los cambios tecnológicos, de tal forma que ahora podríamos hablar de la coexistencia de una serie de juegos de tipo "A" y otros de tipo "C", por denominarlos de alguna manera. Aquéllos se caracterizan por su alto nivel técnico y éstos por su atractivo lúdico. En cualquier caso, la categoría de un producto es la que determina la política de marketing que se debe seguir en cada caso.*

M.M.: ¿Entra en sus planes la contratación de actores para el desarrollo de futuros programas?
P.B.: *Ese es un aspecto que estamos cultivando cada vez más. Hay algunos proyectos en los que hemos empleado hasta a 60 actores y más de 20 profesionales en el campo de la programación. De esta forma, no tenemos más remedio que asegurarnos previamente de que el producto en cuestión va a resultar rentable desde un punto de vista comercial.*

M.M.: ¿En el futuro tendrán educativos?
P.B.: *Ahora mismo tenemos varios productos subsidiarios que se enmarcan en ese género. Estamos vinculados a esa gama, pero no lo hacemos bajo nuestro sello.*

M.M.: ¿Cómo se afrontan, desde el punto de vista del productor, polémicas como la que surgió sobre «Mortal Kombat» cuando estaba en Acclaim?
P.B.: *En lo que se refiere al tema de la violencia, la mayoría de la gente tiende a destacar más los aspectos negativos de los videojuegos que los positivos. Ahora se están abriendo nuevos caminos a través de las innovaciones tecnológicas y debemos acostumbrarnos a la idea de que es lógico que existan juegos de muy diversa índole. Es una cuestión de madurez y experiencia.*

M.M.: ¿Por qué dejó Acclaim?
P.B.: *En Acclaim me sentía como en mi propia casa, es una gran compañía dotada de innumerables recursos, con una filosofía y un equipo absolutamente profesio-*

Europa de Interplay

nales. Lo que ocurre es que Interplay me ofreció la oportunidad de cambiar de aires a través de una gama de productos verdaderamente atractiva. Por eso me decidí a dar el salto de una empresa a otra.

M.M.: ¿Hacia dónde cree que se dirigirá el mercado de aquí a unos años? ¿Piensa que formatos como Saturn o PlayStation han fijado los límites?
P.B.: *Estamos prestando una gran atención a todos los nuevos formatos, aunque es preciso reconocer que resulta difícil para una compañía de software aprovechar al máximo todas sus posibilidades. Por otra parte, creo que los avances tecnológicos no se van a detener, y ello favorecerá una tendencia cada vez mayor a programar juegos de puro entretenimiento, en perjuicio de los arcades.*

M.M.: *¿Van a centrar gran parte de sus esfuerzos en la realización de programas para jugar en red?*
P.B.: Estamos seguros de que cada vez se van a lanzar más productos en esta línea. No hay más que pensar en la evolución que ha seguido el mercado en los últimos 12-15 años para darse cuenta de que ésa es una posibilidad bastante factible.

M.M.: ¿Cree que las licencias cinematográficas son la mejor solución para un mercado que adolece de una considerable falta de originalidad?
P.B.: *Creo que dichas licencias tienen cabida dentro del mercado, pero también pienso que los productos originales van a seguir teniendo su público. Hay sitio en el mercado para todo tipo de juegos. Lo que sí es cierto es que cada vez van a salir más programas que contengan secuencias cinematográficas y otros que constituyan algo parecido a películas en miniatura.*

M.M.: Acaban de firmar un acuerdo con Universal Pictures, ¿piensan programar juegos al mismo tiempo que se filmen las películas correspondientes?
P.B.: *Estamos colaborando muy estrechamente con las productoras a la hora de programar licencias cinematográficas. Lo que hacemos es utilizar la máxima cantidad posible de información sobre las películas en cuestión. Creo que, en definitiva, cada vez va a haber una mayor cooperación entre las compañías cinematográficas y los programadores de videojuegos.*

M.M.: Obviamente, en este punto no tenemos más remedio que hacer una referencia a «Casper», la última película de Spielberg. ¿Cómo va el proyecto?
P.B.: *La versión de 3DO está muy próxima a su conclusión. Las demás van un poco más atrasadas, aunque esperamos lanzarlas todas en las fechas establecidas.*

M.M.: ¿Qué otros juegos está programando Interplay para los próximos meses?
P.B.: *Estamos dedicando todos nuestros esfuerzos a la programación de juegos técnicamente muy avanzados. Por ejemplo, «Virtual Pool» para Pc, es francamente bueno.*

M.M.: Han realizado las versiones Amiga de algunos programas, ¿existe aún un mercado para Amiga?
P.B.: *En el Reino Unido, Commodore aún tiene muchos adeptos. Por ejemplo, advertimos que existía una demanda de «Dungeon Master» para Amiga, y hemos respondido esa exigencia del público. No obstante, tampoco perdemos de vista la expectación que se ha creado en torno a los nuevos formatos, como 3DO, PlayStation, CD-i, etc. Sin embargo, esas ilusiones que se han depositado en las máquinas de la última generación están teniendo un cierto efecto paralizador en la programación de juegos para los formatos tradicionales, pero a nosotros no nos queda más remedio que apostar decididamente por el futuro.*

M.M.: ¿Van a repartir sus esfuerzos entre todos esos soportes, o más bien se van a centrar en uno solo de ellos?
P.B.: *En un principio, no tenemos preferencia por ninguno de ellos, aunque será el público el que, en última instancia, condicionará las tendencias del mercado. De momento, opino que PlayStation es una máquina maravillosa, aunque tendrán que ser nuevamente los usuarios quienes refrenden esta opinión. Entretanto, nos dedicaremos a programar los mejores juegos posibles para la mayor variedad de formatos.*

J.G.V./J.C.R.

> "El software ha pasado de ser una actividad artesanal a una gran industria"

MÁS ORDENADORES

THE SKINS GAME AT BIGHORN

En preparación: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**



Tras este peculiar nombre se esconde un completo y espectacular simulador deportivo, dedicado al golf, con jugadores y escenarios –localizados en el campo del Bighorn Country Club– digitalizados. Múltiples opciones, y el acompañamiento especial de un dicharachero caddie, que nos informará constantemente sobre la estrategia más adecuada para cada hoyo y en cada momento, son las características más destacadas del programa. Su lanzamiento está previsto para el segundo cuatrimestre del 95, aunque sin fecha definitiva.

SIM ANT ENHANCED

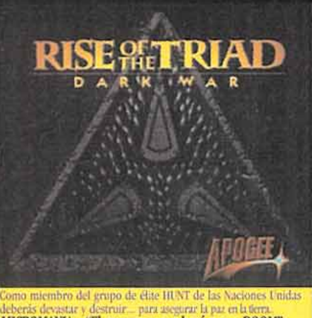
En preparación: **PC CD-ROM**



Al igual que ocurre con el título anterior comentado, «Sim Ant» no es una novedad, estrictamente, pero sí esta versión en CD-ROM. La inclusión de escenas en vídeo digital, y secuencias de animación en tiempo real, se unen a la tecnología Vactor, que confiere capacidades casi humanas a uno de los personajes del juego, SimAntha, que se convierte en el "tutor" del usuario, durante el desarrollo de la acción. Un gran cambio a mejor, que hará las delicias de los que ya fueran fanáticos de «Sim Ant Enhanced».

FRIENDWARE LA REVOLUCION EN VIDEOJUEGOS Y APLICACIONES

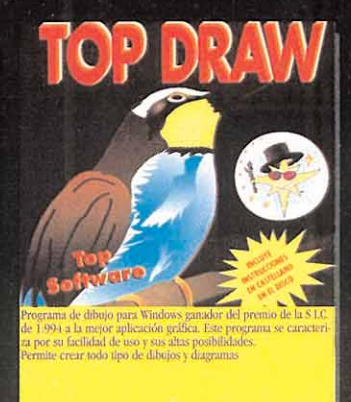
AHORA PODRAS ENCONTRAR LOS PRODUCTOS FRIENDWARE EN TU TIENDA HABITUAL



Como miembro del grupo de élite HUNT de las Naciones Unidas deberás devastar y destruir... para asegurar la paz en la tierra.
MICROMANIA : "El programa que hará caer a DOOM"
PC MAGAZINE : "Absolutamente revolucionario"
OK PC : "Un nuevo mito 3D"
REQUIERE: 386DX-40 o superior, 4 Mb de Ram (8 Mb recomendados) 28 Mb de espacio en disco duro.
Versión Shareware: 8 niveles más 8 zonas de combate no incluidos en la Versión Registrada
Versión Registrada: 32 niveles más 40 zonas de combate y editor de niveles.



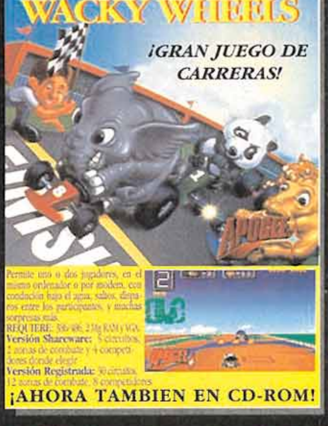
Lucharás contra un ejercito de mutantes bajo el control de un loco que está poniendo en peligro el futuro de la humanidad.
REQUIERE: 386/486, 640K RAM, V.G.A.
Soporta JoyStick, ratón y tarjeta de sonido
Versión Registrada: más de 20 niveles



Programa de dibujo para Windows ganador del premio de la S.I.C. de 1.994 a la mejor aplicación gráfica. Este programa se caracteriza por su facilidad de uso y sus altas posibilidades.
Permite crear todo tipo de dibujos y diagramas



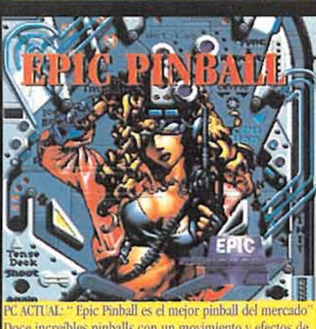
Boppin te ofrece hasta 160 niveles de acción y lógica para uno o dos jugadores. *¡Y una vez que completes todos los niveles, podrás crear los tuyos propios gracias a su editor de niveles!*
REQUIERE: 386/486, 2 Megas RAM V.G.A. Soporta Joystick tarjeta de sonido
Versión Shareware: 25 niveles.
Versión Registrada: (160 niveles + editor de niveles)



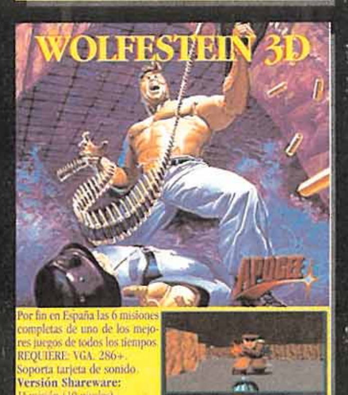
Permite uno o dos jugadores, en el mismo ordenador o por modem, con conducción bajo el agua, saltos, disparos entre los participantes, y muchas sorpresas más.
REQUIERE: 386/486, 2 Mg RAM y VGA.
Versión Shareware: 5 circuitos, 2 zonas de combate y 4 competidores donde elegir
Versión Registrada: 30 circuitos, 12 zonas de combate, 8 competidores
¡AHORA TAMBIEN EN CD-ROM!



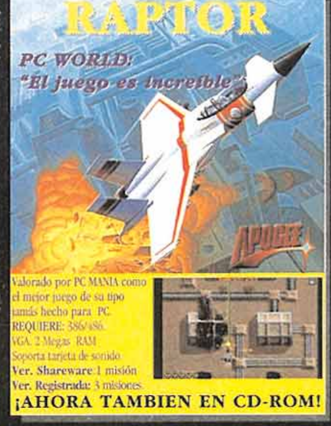
Increible juego de lucha donde manejarás a un enorme Robot al que podrás ir mejorando a medida que vayas ganando peleas y dinero, hasta hacerlo invencible. Posibilidad de uno o dos jugadores. Increibles gráficos y efectos de sonido.
REQUIERE: 386/486, 4 Megas de Ram y VGA.
Versión Shareware: 4 robots donde elegir, un torneo
Versión Registrada: 11 robots, y 3 enormes torneos



PC ACTUAL: " Epic Pinball es el mejor pinball del mercado"
Doce increíbles pinballs con un movimiento y efectos de sonido jamás visto.
Requiere: 386 o superior, 640K RAM, VGA.
Versión Shareware: 1 Pinball
Versión Registrada: 12 Pinballs.
¡AHORA TAMBIEN EN CD-ROM!



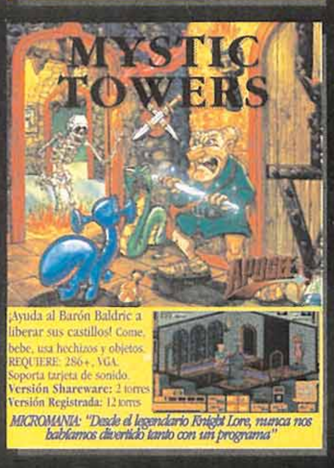
Por fin en España las 6 misiones completas de uno de los mejores juegos de todos los tiempos.
REQUIERE: VGA, 286+.
Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 1ª misión (10 niveles)
Versión Registrada: 6 misiones. (60 niveles)
Incluye además editor de niveles para crear con facilidad tus propios niveles.



Valorado por PC MANIA como el mejor juego de su tipo jamás hecho para PC.
REQUIERE: 386/486, VGA, 2 Megas RAM
Soporta tarjeta de sonido.
Ver. Shareware: 1 misión
Ver. Registrada: 3 misiones.
¡AHORA TAMBIEN EN CD-ROM!



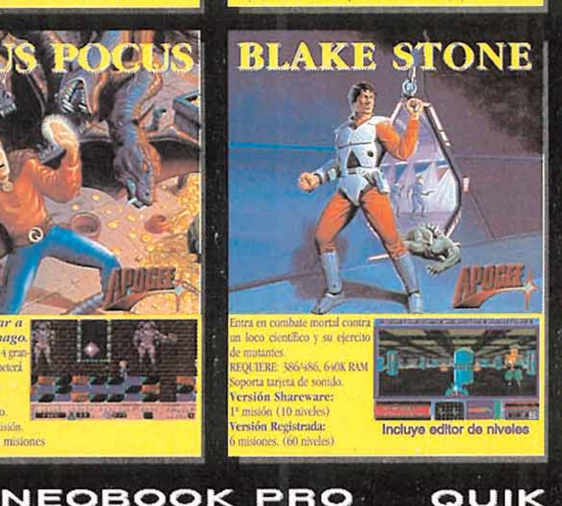
Libera a la princesa de los conejos. Muerte a las tortugas.
El mejor juego de plataformas con una velocidad endiablada.
REQUIERE: 386/486, VGA 4 Mg RAM
Versión Shareware: 1ª misión
Versión Registrada: 6 misiones
¡AHORA TAMBIEN EN CD-ROM!



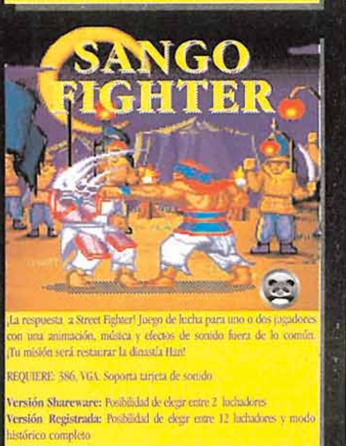
¡Ayuda al Barón Baldric a liberar sus castillos! Come, bebe, usa hechizos y objetos.
REQUIERE: 286+, VGA.
Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 2 torres
Versión Registrada: 12 torres
MICROMANIA: "Desde el legendario Knight Lore, nunca nos habíamos divertido tanto con un programa"



Hocus sueña llegar a ser un poderoso mago.
Para ello tendrá que superar 4 grandes pruebas a las que le someterá El Concilio de los Magos.
REQUIERE: 386+, VGA.
Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 1ª misión.
Versión Registrada: 4 misiones



Entra en combate mortal contra un loco científico y su ejercito de mutantes.
REQUIERE: 386/486, 640K RAM
Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 1ª misión (10 niveles)
Versión Registrada: 6 misiones. (60 niveles)



¡La respuesta a Street Fighter! Juego de lucha para uno o dos jugadores con una animación, música y efectos de sonido fuera de lo común. ¡Tu misión será restaurar la dinastía Han!
REQUIERE: 386, VGA. Soporta tarjeta de sonido
Versión Shareware: Posibilidad de elegir entre 2 luchadores
Versión Registrada: Posibilidad de elegir entre 12 luchadores y modo histórico completo



¡La continuación de Wolfestein 3D ahora a tu alcance!
Infíltrate en la fortaleza nazi y recupera el objeto que Hitler cree que le hará invencible.
¡El Spear Of Destiny! 286+, VGA FORMGEN INCORPORATED
Versión Shareware: 2 niveles
Versión Registrada: más de 20 niveles





NEOBOOK PRO



QUIK MENU III



NEOSHOW PRO

DIRECCION EN PORTUGAL BOX SHOP Rua 5 de Autobron nº82700Amadera
Telf: 491 53 33 Fax: 492 37 87

SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO
Telf: (91) 310 50 47

Distribuye



C/Rafael Calvo,40 28010 Madrid Telf: (91) 308.34.46

RISE OF THE TRIAD

DARK WAR

LA REVOLUCIÓN EN 3D

ATENCIÓN: **Dadas las imágenes violentas de este juego, existe la posibilidad de regular el nivel de violencia, pudiendose proteger con contraseña paterna el nivel más violento**

Como miembro del grupo de élite HUNT de las Naciones Unidas deberás devastar y destruir... para asegurar la paz en la tierra

• Hasta 32 enormes niveles + 40 zonas de combate. • Generador aleatorio de niveles • Las más impresionantes armas jamás vistas. • Gráficos digitalizados. • Posibilidad de mirar arriba y abajo. • Hasta 11 jugadores por red/modem • Niebla, relampagos, distintos niveles de luz. • Explosiones digitalizadas



¡Podrás elegir entre 5 personajes cada uno con diferentes características!



¡Jamás habrás visto tanto realismo en un juego 3D!



28 Megas de increíble sonido, gráficos y violencia en 3D

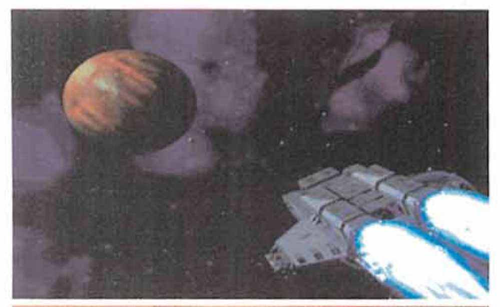


Distribuye



C/Rafael Calvo,40 28010 Madrid Telf: (91) 308.34.46

PREVIEW















Origin se desmarca de sus habituales producciones de rol y simulación para entrar de lleno en el terreno de la aventura. La historia, que comenzó con «System Shock», encuentra ahora continuidad con un programa esperado desde hace muchos meses, y que parecía haber entrado en ese, nada agraciado, grupo de proyectos aplazados "sine die", que nunca encuentran una fecha definitiva para su lanzamiento. Pero los temores ya pueden desecharse. «BioForge» está a punto de aparecer. Y también a punto de convertirse en una de las estrellas de la compañía para esta temporada.

ORIGIN
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA

BioF

Richard Garriot ya nos había comentado que el proyecto «BioForge» iba viento en popa. Parecía que por fin todos los problemas relacionados con el asunto de la programación –más de los previstos en principio– se habían superado, y en cualquier momento podríamos encontrarnos con el juego en nuestras manos. Pese a que la experiencia nos ha enseñado que jamás hay que fiarse de tales aseveraciones, el caso que ahora nos ocupa parece ser la excepción que confirma la regla. «BioForge», la primera "película interactiva" de Origin está, prácticamente, acabada.

ACTORES SINTÉTICOS

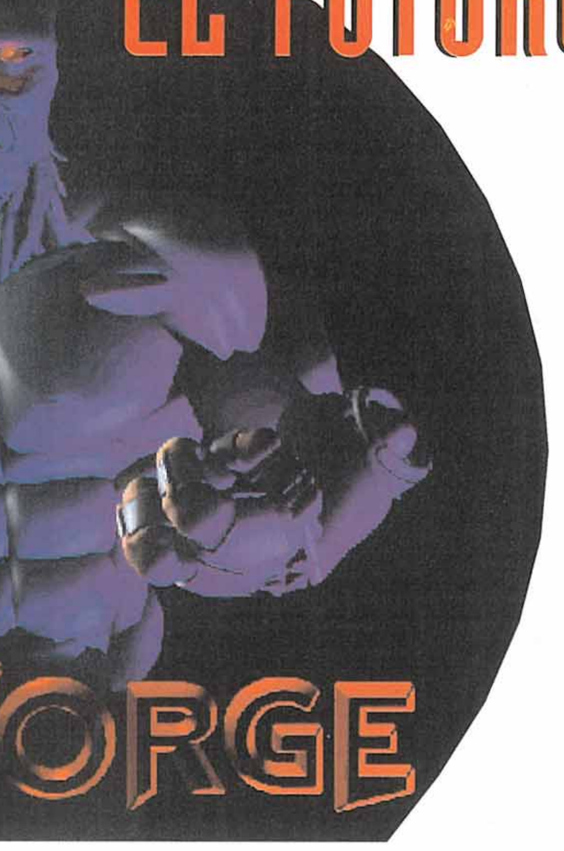
¿Es demasiado aventurado hablar, a estas alturas, de actores sintéticos? Quizá sí. Pero, de hecho, lo que Origin afirmaba, desde que las informaciones iniciales concernientes a «BioForge» venían circulando por todo el mundo, era que este proyecto se iba a convertir en el primer título al que se podría aplicar ese término. ¿Qué hay de cierto? Lo que hasta el momento hay de verdad en «BioForge», una vez contemplada una preversión del juego, es que la aventura a la que la compañía ha dedicado tantos esfuerzos desde hace cantidad de meses, presenta todo lo necesario para convertirse en un clásico. A saber: gran calidad gráfica, ajustada dificultad, alto nivel de jugabilidad, desafíos tanto a la habilidad como a la inteligencia y, sobre todo, una excepcional ambientación.

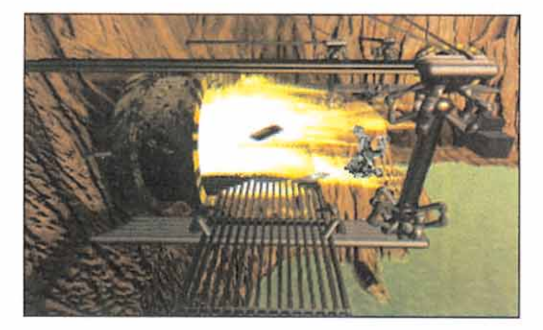


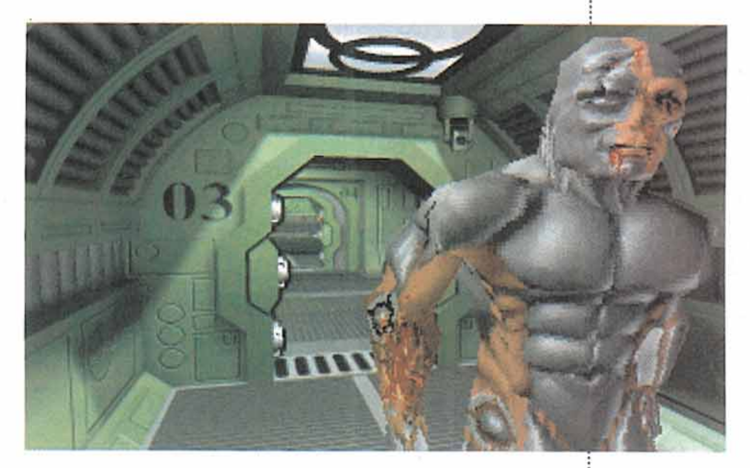




EL FUTURO DE ORIGIN

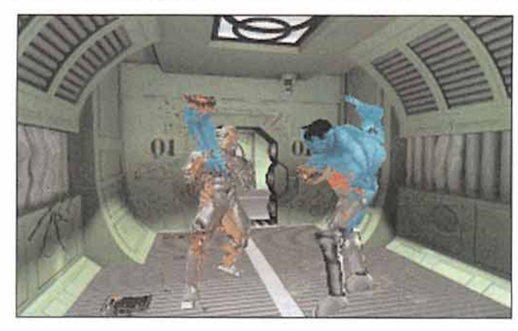












Los personajes de «BioForge» tendrán unos comportamientos y actitudes que, en ocasiones, harán dudar de si su nivel de autonomía se debe tan sólo a unos simples algoritmos de programación, o a una aproximación real al concepto de inteligencia artificial. ¿Qué hay de cierto en todo ello? El problema es el de siempre. No existe una versión definitiva del programa, y aún es pronto para saber nada a ciencia cierta.

LA AVENTURA COMO BASE

«BioForge» plantea una premisa desconcertante y algo aterradora: ¿qué sucede cuando un hombre pierde su estructura biológica, para convertirse en una entidad mecánica? A partir de aquí, y con la aventura como piedra angular de la acción, el despliegue argumental del juego desembocará en un sinfín de acciones que se desarrollarán sobre un monstruoso mapeado.

Combates, enigmas y lógica formarán la base de «BioForge». Una aventura con un planteamiento casi cinematográfico, que hace buena la definición de "film interactivo".

La calidad técnica del programa resulta ya indudable, sólo con lo poco que se ha podido ver del mismo en una versión no definitiva. El conjunto final aún presenta algún punto oscuro, que será aclarado en su momento, pero lo que parece claro es que Origin tiene entre manos un producto que asombrará al respetable.

F.D.L.

¿NOS CONOCEMOS...?

Resulta curioso comprobar como «BioForge», en muchos detalles, llega a recordar a títulos como «Alone in the Dark» o «Ecstatica». Su peculiar planteamiento visual es el más evidente. Una aventura que se desarrolla en un entorno 3D, con un protagonista cuyas acciones son seguidas por diversas cámaras que vigilan los movimientos del personaje de forma autónoma y automática.

Con «Alone...», sobre todo, el parecido en este aspecto es más notorio. Los escenarios, o al menos muchos de ellos, han sido generados como bitmap, mientras el héroe –o víctima, según se mire– es un gráfico renderizado. Pero las diferencias también existen, por supuesto.

Edward Carnby, el detective del juego realizado por Infogrames, mostraba un diseño renderizado, donde los polígonos "clásicos", constituyen la nota distintiva.

Los artistas del equipo de Origin han utilizado una técnica distinta con el protagonista de «BioForge». Cada extremidad y miembro del personaje forman parte de un todo realizado sobre una base, más o menos realista, que se podría comparar al esqueleto de una persona, y donde los sombreados de la superficie del cuerpo poseen una entidad radicalmente distinta según la parte del mismo a la que pertenezcan. Aparte, y al tratarse de un cyborg, toda la "piel" está recubierta de una estructura que, a modo de exoesqueleto, conforma la vestimenta del personaje, con una movilidad característica.

La pregunta es obligada: ¿todo esto influirá en la velocidad de animaciones y movimientos? ¿Serán estos realistas? Pues lo primero aún no está claro. Lo segundo parece que sí.

Casi tan seguro como que el hardware necesario para manejar este derroche gráfico no será, precisamente, una nimiedad.





CRYO / MINDSCAPE / MICROFOLIE'S
En preparación: **PC CD ROM**
AVENTURA





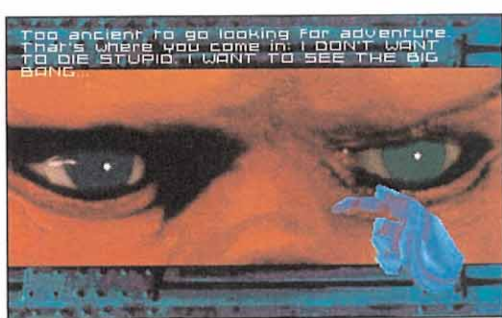
PREVIEW

COMMANDER BLOOD



Los más viejos del lugar recordarán un, hoy venerable, programa llamado «Captain Blood», en el que podían contemplarse las aventuras y desventuras de un avezado cosmonauta, en un peculiar periplo espacial. Ahora, años después, Cryo retoma la idea de la que nació aquel personaje y aquel juego, y con un derroche de imaginación y un delirio visual absoluto, se prepara para ofrecernos una ¿continuación?, que responde al nombre de «Commander Blood».

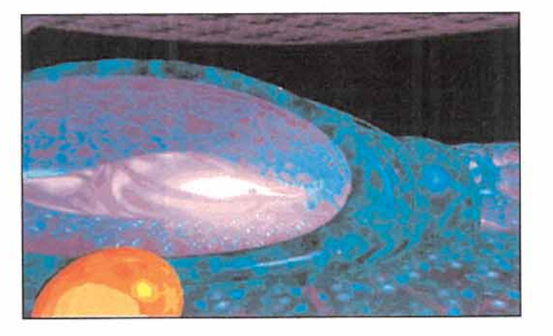








Muy posiblemente, «Commander Blood» será uno de esos programas que se aman o se odian, pero que no dejarán –algo inimaginable, de veras– indiferente a nadie.
El argumento del que parte el juego no puede ser más original. Bob Morlock, el ser vivo más anciano de todo el universo conocido, está a punto de morir –nadie ha visto su partida de nacimiento, pero se le calcula una edad aproximada de unos 800 432 años, mes arriba, mes abajo– y quiere ver realizado un último deseo antes de pasar a mejor vida: contemplar el Big Bang, el instante preciso en que el Universo, todo el Universo, nació.



Semejante tarea, como se puede comprender, no es algo sencillo. Viajes a través del continuo espacio-tiempo, visitar sitios a los que ninguna inteligencia ha llegado jamás y cosas similares, son sólo posibles si se está dispuesto a entrar en los temibles –y desconocidos– agujeros negros. Pero nadie sabe cómo localizarlos. Sólo unas cuantas criaturas galácticas, escondidas en los rincones más recónditos del cosmos, conocen algunos de los secretos para encontrar y atravesar los agujeros negros. Bob Morlock haría el viaje sin problemas, pero está muy viejo y cansado, y sólo podrá sobrevivir a algo así en estado de hibernación.
Por eso nos creó. Creó al Comandante Blood, una criatura 100 % biológica, en tiempos conocida como "ser humano", para que le condujera a través de las galaxias hasta el Big Bang. Y aquí entraremos en acción.

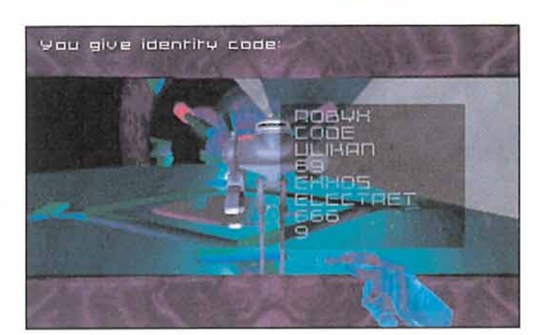


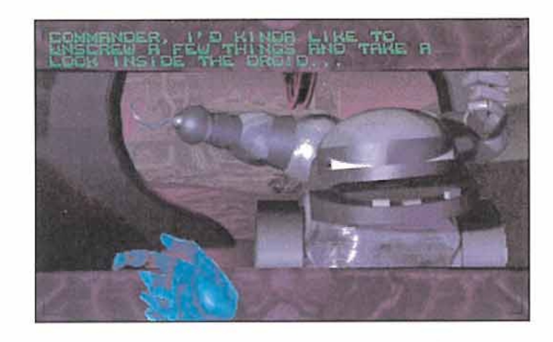


Psicodelia Espacial









TOUR POR EL UNIVERSO

Al mando de una nave especialmente diseñada para tan extraño viaje, y ayudados por una inteligencia artificial, que responde al nombre de Honk, todo el Universo estará a nuestro alcance, si somos lo bastante astutos como para descubrir el camino a seguir. A partir de este momento es cuando las habilidades de explorador y aventurero serán puestas a prueba.

«Commander Blood» se presenta como un juego en el que la libertad de movimientos –siempre dentro de las acciones permitidas, por supuesto– es total. Pero hay que averiguar esos movimientos.

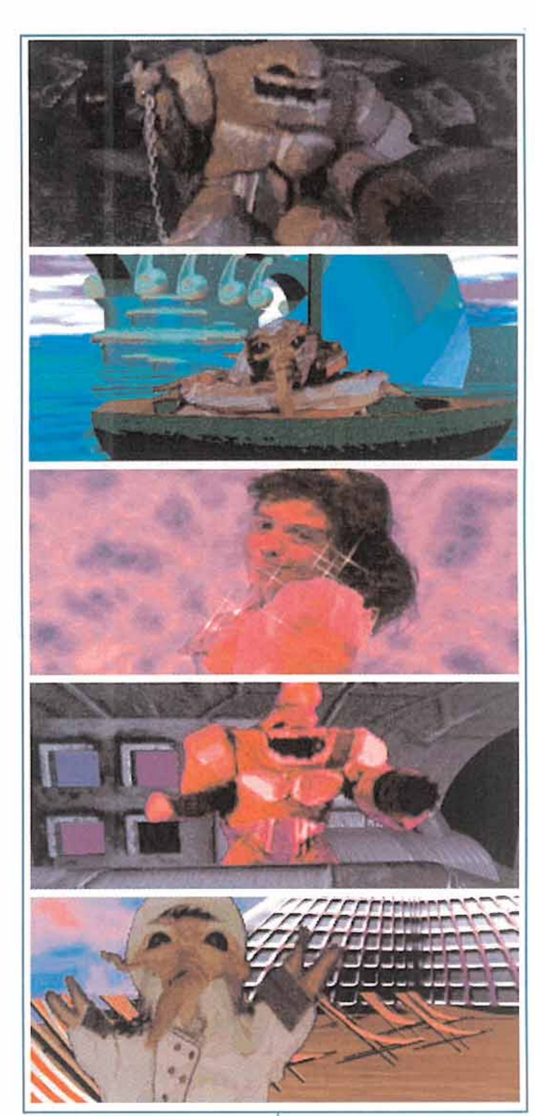
No parece que se vaya a plantear con una dificultad elevada, pero sí la suficiente como para enganchar al jugador desde el primer momento. Eso, y que su diseño se está realizando de forma completamente extravagante, alucinante, psicodélica y surrealista. Que nadie se rasgue las vestiduras, que la cosa no será para tanto.

COLLAGE GALÁCTICO

Lo más atractivo de «Commander Blood», sin duda, será todo lo relacionado con el apartado visual y de diseño gráfico. Utilizando diversas técnicas, su desarrollo se puede calificar de collage. Un collage que mostrará algunas de las escenas más originales, y divertidas, vistas en un juego.

Y ese es otro aspecto sumamente importante en el contexto global de «Commander Blood», la diversión. Un corrosivo e irreverente sentido del humor se va a desplegar a lo largo del programa, consiguiendo que dibujemos más de una sonrisa, y en ciertos momentos que soltemos varias carcajadas. Deseemos que aparezca cuanto antes, y esa sonrisa no se hiele en nuestro rostro, mientras esperamos a uno de los CD's más originales de los últimos tiempos.

F.D.L.



EL DELIRIO GRÁFICO DE CRYO

«Commander Blood» podrá presumir de ser uno de los productos que más técnicas diferentes, en cuanto a diseño gráfico se refiere, utiliza.

Para empezar, la mayoría de las animaciones de los personajes que aparecerán en el juego se presentarán en FMV (Full Motion Video). Pero además del vídeo digital, en el que esos personajes –actores reales, muchos de ellos– encuentran su lugar en «Commander Blood», algunos son muñecos cuyos movimientos son posibles gracias a técnicas de animatrónica –ver el reportaje aparecido en el número anterior de Micromanía–, para posteriormente ser grabados y pasados al juego.

¿Hay más que contar? Por supuesto. Las técnicas clásicas de animación de gráficos bitmap, son sólo una parte más que añadir a las realizadas en tres dimensiones, con personajes y escenarios renderizados, con la ayuda de diversas utilidades de diseño –"3D Studio", por ejemplo–. Pero lo mejor de todo es que los artistas de Cryo no se han "cortado" ni un poquito en ningún aspecto. Entre futurista y surrealista, el diseño de todo lo que podrá verse en el programa es un derroche total de imaginación y fantasía. Por ejemplo, ¿a quién se le ocurriría utilizar a un delfín como representante de la nave, a la hora de contactar con inteligencias extraterrestres? Y, no lo olvidemos, todo en clave de humor.

Ya se sabe, las grandes aventuras hay que afrontarlas con una gran sonrisa en el rostro.

MANIC MEDIA/VIRGIN
En preparación: PC CD-ROM
ARCADE

Super KARTS

KEVIN MOORE, CHARLES GOOD, KLAUS KRUGEL, AKI SUN, BRUCE MATE, LUIZ SANCHEZ, MUSTAPHA GEE, IVAN RIGUN

PREVIEW

La edición de otoño del 94 del ECTS londinense propició el primer –y fugaz– contacto con «Super Karts». Manic Media, una completa desconocida hasta entonces, presentaba en un pequeño stand lo que parecía consistir en toda una revolución en los arcades deportivos para PC. Era como ver al protagonista de «Doom» montado sobre un cochecillo, dando vueltas a un circuito a toda velocidad.

En aquel momento lamentamos que la compañía no tuviera distribución en España. Pero ahora, Virgin y Manic Media han unido sus fuerzas, y en muy poco tiempo todos podremos disfrutar al volante –o al teclado– con «Super Karts».



Aunque parezca extraño eso que habéis leído de "el protagonista de «Doom» montado en un cochecillo", es lo que mejor puede definir, en pocas palabras, la filosofía de «Super Karts».

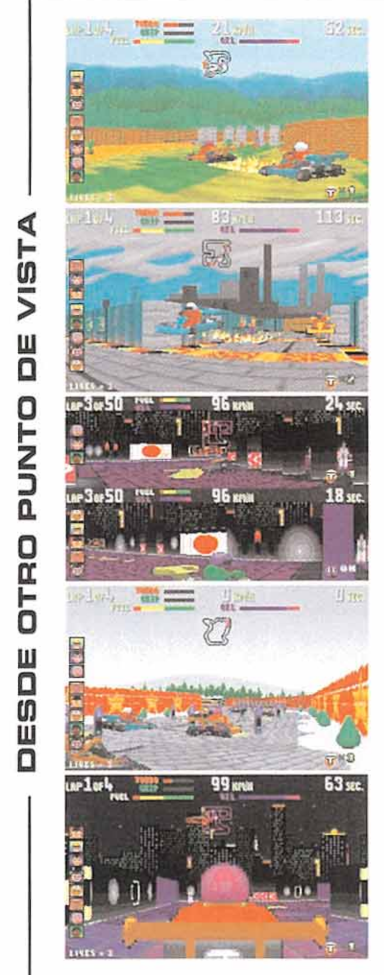
Y entonces, podréis pensar: "ésto, o es una patata, o una verdadera joya". Bien, no hagamos juicios precipitados, y veamos, aunque sea por encima, lo que Manic Media nos depara con su flamante producción.

CUESTIÓN DE TÉCNICA

«Super Karts» puede tener dos lecturas muy distintas en lo que a originalidad se refiere. Por un lado, y mirándolo fríamente, se podría afirmar que Manic Media no ha descubierto nada nuevo. Un arcade de conducción, con una variedad más o menos amplia de circuitos en los que competir... Claro que, desde otro punto de vista, la técnica que utiliza el programa es algo que nunca se había aplicado en el género, y sus resultados, a priori, parece que serán inmejorables.

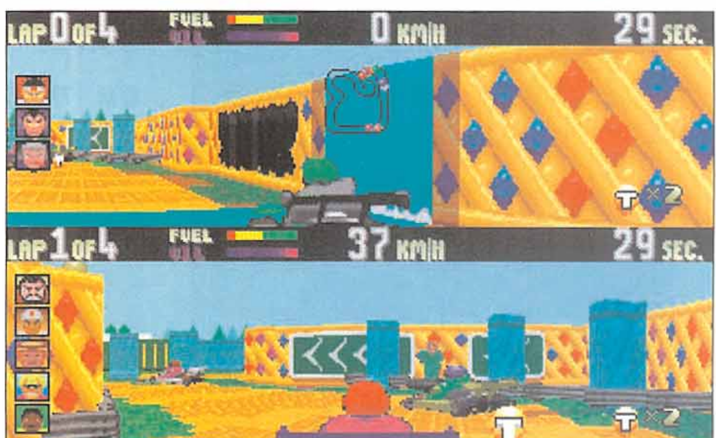
Y nos llamaréis pesados –lo sabemos– pero es que es así. El equipo de programadores de «Super Karts» ha utilizado una herramienta muy similar a la que, en su

DESDE OTRO PUNTO DE VISTA



Una de las características más destacables de «Super Karts», es que en una competición de este tipo no es, en absoluto, frecuente encontrarse con opciones de vistas de cámara de todo tipo. Ángulos externos, subjetivos, laterales, zooms... Parece extraño. Y de hecho, quizá por la falta de costumbre, resulta complicado hacerse a ellos. Eso de conducir observando tu vehículo de lado no es nada normal, ni sencillo. Pero la cosa no acaba ahí. De eso nada. La posibilidad de seguir con una cámara el movimiento de cualquier kart rival, es otra de las opciones disponibles, con la que comprobar la ventaja que llevamos –o que nos llevan– durante toda la carrera. Casi, se podría decir que «Super Karts» muestra la competición como si de una emisión deportiva por televisión se tratara. A otro nivel, por supuesto, enclavado en el arcade, podría compararse con alguno de los simuladores de F1 más conocidos y de más prestigio del software.



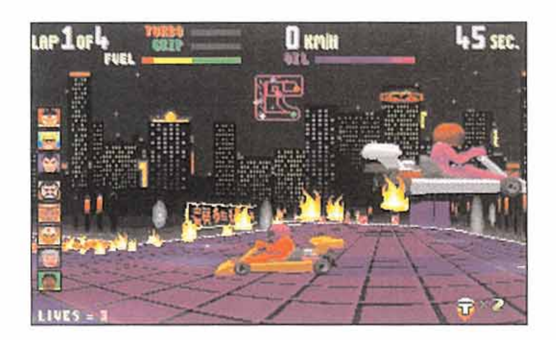


día, id Software desarrolló para crear su inimitable «Doom». Lo que ocurre es que en Manic Media han sido lo bastante astutos como para no entrar a formar parte de esa legión de clónicos que no han hecho sino intentar aprovecharse del éxito ajeno.

La técnica no está reñida con la originalidad, como puede verse. Aunque sea una originalidad un tanto relativa.

MINICOCHES, MAXICOMPETICIÓN

Dar vueltas a un circuito parece ser lo único que «Super Karts» deparará al usuario en términos de jugabilidad y competición. Pero por lo que Virgin ha mostrado





del juego, existe más de un matiz que hacer en cuanto al mismo se refiere.

Competiciones, de acuerdo, pero en las que los términos de realismo se están llevando a cabo con sumo cuidado. Así, repostajes, efectos de inercia en los desplazamientos, colisiones de todo tipo, etc., estarán a la orden del día.

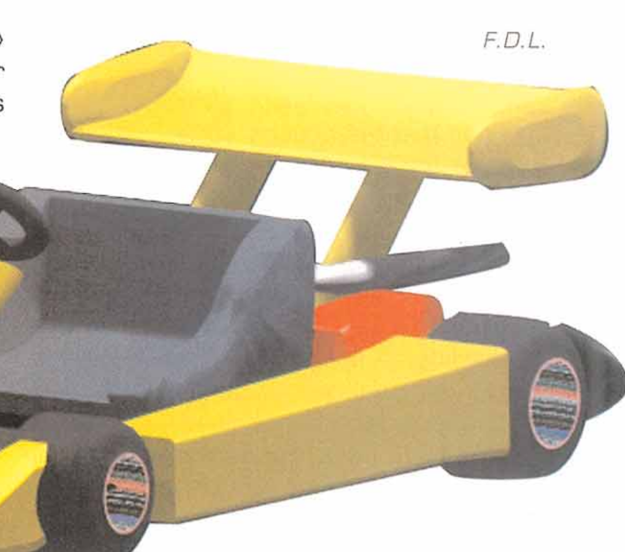
En lo referente a opciones, «Super Karts» tampoco parece que se vaya a quedar corto. Las múltiples vistas disponibles, las carreras entre dos jugadores, la posibilidad de crear pilotos... Sin embargo, hay que recordar que, pese a todo, el juego se está desarrollando con una clara filosofía arcade, por lo que





todos los detalles están pensados para ofrecer variedad y diversión al por mayor. Pocas complicaciones en cuanto a jugabilidad, y un altísimo nivel de adicción, es lo que está marcando el desarrollo de «Super Karts». Muy pronto comprobaremos si las esperanzas puestas en él son fundadas.

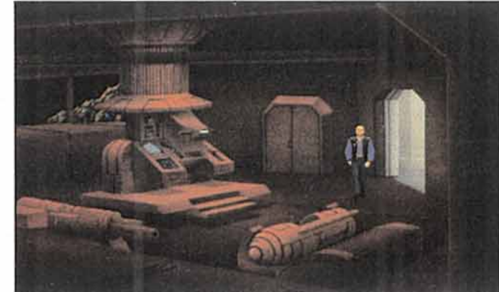
F.D.L.

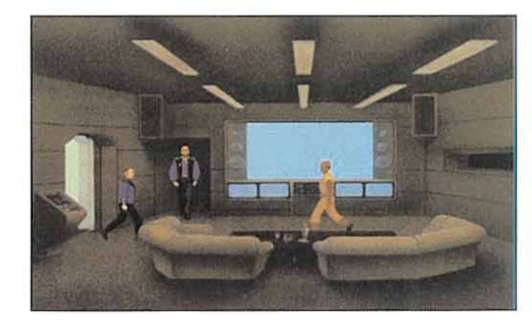


THE ORION CONSPIRACY

DOMARK
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA

Los próximos lanzamientos de Domark se caracterizan, cuanto menos, por su cantidad y variedad de géneros tratados. Los títulos presentados son un JDR, «Lords of midnight»; un simulador de naves, «Absolute Zero»; uno de tanques, «Tank Commander»; y la aventura gráfica que ahora nos ocupa y en la que trataremos de resolver problemas espaciales en una estación rodeada de misterio y extraños acontecimientos.





Intriga en el Espacio

Una conspiración de terribles consecuencias y extensas ramificaciones en las altas esferas del poder oculta una oscura trama que un sólo hombre tendrá que descubrir. Estamos en el futuro. Los gobiernos son corruptos y el poder está en manos de megacorporaciones que hacen y deshacen según sus intereses alejados de toda moral y atendiendo sólo a sus ansias de riqueza y dominio.
Esas mentes ocultas harán todo lo posible para conseguir sus objetivos y no consentirán que nada ni nadie se interponga en su camino, por lo que la aventura estará llena de riesgos y peligros. La solución al futuro de la raza humana se esconde en una espación estelar perdida en la inmensidad de la galaxia. Un lugar del que no se puede escapar porque tampoco hay dónde ir y donde, tras cada panel, se oculta la sospecha de una vigilancia o una traición.

«The Orion Conspiracy» intentará conseguir que no confiemos en nadie y temamos lo peor tras cada esquina después de una conversación poco afortunada; un juego en el que la intriga, la muerte y el engaño serán los enemigos a combatir. El reto parece muy interesante.

EL ASPECTO DE LA NOVEDAD

El juego se moverá en la línea de las aventuras gráficas convencionales, pero con gráficos desarrollados, al parecer, a partir de escenas renderizadas de modelos pintados a mano y posteriormente animadas. El sonido tendrá calidad CD y será muy cuidado, al igual que los efectos de sonido presentes a lo largo de todo el juego. El control será con ratón, que no podía ser de otra forma, imponiendo un interface de fácil manejo.



No podía faltar tampoco la intro animada para introducirnos en la historia del juego, que promete ser rica, extensa y bien ambientada. Los escenarios recrearán lo que es el interior de una nave espacial con todas las comodidades imaginables, desde gimnasio hasta una pista de baloncesto; y las escenas que nos rodearán son las que constituyen la vida diaria en el interior de la estación.
Estaremos solos en el espacio con la única excepción de los demás habitantes de la nave, de los cuales no podremos fiarnos y a los que tendremos que interrogar para obtener pistas que nos permitan desenmarañar el misterio; los diálogos son a base de voces digitalizadas con sus correspondientes subtítulos, aunque todavía no sepamos a ciencia cierta si van a ser en nuestro idioma.
Una nueva aventura en lontananza para hacer las delicias de los aficionados a las aventuras, aunque todos la esperemos con los brazos abiertos.

C.S.G.

PREVIEW

De la increíble conjunción de la mejor liga de baloncesto del mundo, la NBA, y de la compañía que mejores programas deportivos realiza, EA Sports, no puede salir otra cosa que no sea un auténtico bombazo. Y no menos que éste calificativo merece la próxima aparición de lo que promete ser la intensa unión de un simulador y arcade de baloncesto con toda la información disponible sobre la temporada actual de la NBA. Una tensa espera acaba de comenzar para todos aquellos amantes del deporte de la canasta.

NBA LIVE '95

Calidad gráfica. Ésa es precisamente la clave de «NBA Live '95», toda la máxima resolución y nitidez que merece un acontecimiento de esa magnitud. Y es que el nombre del juego no es arbitrario, responde a los objetivos de los programadores de crear un juego lo más parecido a un espectáculo en directo o, en su defecto, a una retransmisión por televisión. ¿Y para que? Pues para disfrutar con las jugadas de los grandes ases del basket. Y dicha exigencia gráfica debe hacerse extensiva tanto al juego como al entorno exterior, representado en menús, fotografías y fondos. Para completar el realismo, tiene que disponer asimismo de un alto nivel sonoro no sólo en los efectos del juego sino en la música de calidad CD que amenice nuestra estancia delante del ordenador. Aseguramos que «NBA Live '95» cumplirá con todas estas necesidades.

MÁXIMO DETALLE

Y en verdad que hay que ser muy exigente para que el programa defraude o se quede corto con las expectativas de cualquiera, ya que la completitud de todos sus aspectos es dominante. El aspecto documental es, ante todo, riguroso y extenso, con referencias de los aspectos más puntuales. Así, por ejemplo, cada jugador vendrá representado por una foto en alta resolución y con datos específicos de todas sus características, porcentajes y promedios en la liga actual; y los equipos tendrán reseña de su historia, alineaciones y evolución.

La base de datos integrada va a tener un alto índice de interactividad, pues el usuario puede comparar a los jugadores e intercambiarlos entre los equipos para realizar el "dream team" que siempre había deseado. Todo ésto tiene un precio: el equipo del que dispongamos. Los gráficos son SVGA en un ordenador que permita correr el juego, pero con la misma resolución al jugar, las necesidades suben a Pentium mínimo.

TIRO DE TRES PUNTOS

Hasta cuatro jugadores podrán participar simultáneamente en un partido, bien todos en un equipo o repartidos, usando tres tipos de control distintos.

Una vez situados en la cancha, el juego puede ser simulación o arcade, y en ambos aspectos promete ser muy brillante tanto en toda su realización técnica como en jugabilidad y espectacularidad. Toda la calidad baloncestística de los jugadores de la NBA se hará totalmente patente en asistencias de ensueño, tiros imposibles y tapones realmente alucinantes.

Las espectaculares y geniales jugadas y la fastuosa vistosidad se realizan merced al juego de equipo desplegado por todos los componentes del mismo, planeado según métodos usados en la realidad en la NBA.

Todos los aspectos se cuidarán al máximo para conseguir una sensación de increíble realismo y fidelidad sin precedentes y conseguir hacer creer al usuario que efectivamente está viendo un partido televisado que él mismo puede controlar: estadísticas durante y después de cada partido, indicación de los resultados parciales, tanteo, rebotes, faltas, promedios de los jugadores y del equipo, etc.

En resumen, EA Sports nuevamente vuelve a sorprendernos con un lujo que pondrá próximamente al alcance de cualquiera, y que esperamos vaya a cumplir realmente con todo lo que en apariencia parece tener.

C.S.G.

EA SPORTS
En preparación: PC CD-ROM
SIMULADOR/ARCADE
DEPORTIVO



TRILOBYTE

PROBABLEMENTE, UNA DE LAS COMPAÑÍAS DE SOFTWARE MÁS JÓVENES DEL MUNDO, ES TAMBIÉN UNA DE LAS MÁS RESPETADAS POR CRÍTICA Y PÚBLICO.

PROBABLEMENTE, SUS PRODUCCIONES HAN SIDO, Y SON, ESPERADAS CON ANSIEDAD, EN CUANTO LOS PRIMEROS RUMORES SOBRE UN NUEVO LANZAMIENTO SALEN A LA LUZ.

LA AVENTURA EMPEZÓ EN 1991, CUANDO GRAEME DEVINE Y ROB LANDEROS DECIDIERON DEJAR SUS RESPECTIVOS TRABAJOS EN VIRGIN PARA CREAR UN SELLO PROPIO, EN EL QUE TECNOLOGÍA, CALIDAD E INNOVACIÓN FUERAN SUS OBJETIVOS PRIORITARIOS.

DESPUÉS LLEGÓ «THE 7TH GUEST», Y EL RESTO, COMO SE DICE, ES HISTORIA.

SEGURAMENTE, TRILOBYTE SEA ÉSA COMPAÑÍA.

James Yokota junto a Domingo Gómez, director de Micromanía, recuperándose del susto tras ver algunas de las terroríficas escenas de «The 11th Hour».

Resulta difícil creer que, en los tiempos que corren, un título, un único título, haya sido capaz de vender un millón de copias –¡un millón!–. Sin embargo, ese ha sido el caso de «The 7th Guest». Las razones no son difíciles de comprender. En el momento de su lanzamiento no había nada en el mercado que se le pudiera comparar en multitud de aspectos. Se trataba de un producto que apostaba claramente por un formato que aún estaba comenzando, el CD-ROM. Su calidad gráfica superaba todo lo visto hasta ese instante, gracias a la resolución SVGA. Incluía, además, escenas digitalizadas en vídeo, una banda sonora apabullante –a la que se había dedicado casi íntegro uno de los dos CD's que componen el programa–, espectaculares animaciones, una ambientación increíblemente lograda... Todo, para dar forma a un guión fascinante, escrito como si de un libro se tratara, por un reputado novelista, Matthew Costello.

Pero, como ya hemos dicho, ni «The 7th Guest», ni Trilobyte, surgieron de la noche a la mañana, por arte de magia.

En 1991, Graeme Devine y Rob Landeros, abandonan sus trabajos como vicepresidente de I+D y director de arte, respectivamente, en Virgin Games, para fundar en Medford, Oregon, su propio sello. Un sello dedicado a la producción de software de entretenimiento, cuyo signo distintivo fuera la originalidad y la calidad del mismo.

ASÍ SE CREA EL FUTURO



Los dos genios creadores de Trilobyte, Rob Landeros (arriba) y Graeme Devine (abajo), y artífices máximos de todo lo que rodea a «The 11th Hour», y las nuevas técnicas que utiliza.



Para conseguirlo, la estrategia planteada se basaba en cuatro puntos: la implantación de nuevos estándar en el software; la conjunción de campos –en aquel entonces tan dispares– como informática, cine y música, con profesionales de Hollywood, Silicon Valley, etc.; el desarrollo de una tecnología vanguardista, con la inclusión, en sus programas, de vídeo y audio digital y, por fin, el diseño de una estructura empresarial lo bastante flexible, para desarrollar estos productos.

El objetivo era cubrir un sector del mercado que hoy, y sólo en los Estados Unidos, se calcula formado por un parque de lectores CD próximo a los diez millones de unidades, cuyas previsiones para los próximos años se estiman en un número cercano a los veinticinco millones. Y, recordemos, que hablamos de CD en distintos soportes –desde ordenadores personales hasta consolas–.

Esta industria que mueve miles de millones en todo el mundo, y que se calcula alcanzará la cifra récord, en volumen de negocio, de unos trece mil millones de dólares en 1996. Como se puede comprobar, la manzana es demasiado jugosa como para no darle un mordisco. Y Trilobyte tuvo la visión de futuro necesaria para recogerla del árbol en el momento oportuno. Pero, para continuar avanzando un paso por delante de los demás, en Trilobyte tienen muy claro que no pueden dejar de investigar en el área tecnológica. Las tradicionales limitaciones en este sentido en el mundo del videojuego, como las impuestas por paletas de colores, una reproducción de vídeo digital de baja calidad, escasa calidad sonora y, sobre todo, la exasperante lentitud de los lectores de CD-ROM, están siendo superados gracias al desarrollo de herramientas de trabajo como el GROOVIE, un entorno de trabajo que permite la conjunción, por ejemplo, FMV (Full Motion Video) y pistas múltiples de sonido, con un resultado excelente en la visualización de texturas, gran calidad gráfica, etc.



Robert Stein en plena faena. Él ha sido el principal responsable de la parte del diseño de «The 11th Hour».

La experiencia acumulada por los componentes de Trilobyte en la producción de videojuegos para distintos formatos, fue uno de los puntales básicos en los que se apoyaron para fundar la compañía. No en vano, han estado involucrados, de uno u otro modo, en el desarrollo de unos treinta y cinco productos para una gran variedad de máquinas –NES, Master System, 3DO, PC, Mac, etc.–.

Así, llegó, a grandes rasgos, «The 7th Guest» a hacerse realidad. Y hoy, en 1995, Trilobyte ya tiene a punto «The 11th Hour».

Estos dos primeros títulos de Trilobyte serán distribuidos por Virgin Games. ¿Qué sorpresas nos deparan los chicos de Trilobyte en el futuro? Bien, para abrir boca, id recordando este título, «Dogs eat Dogs».

Quién es quién en TRILOBYTE

GRAEME DEVINE

Graeme Devine nació en Escocia y creció en Inglaterra. Su incorporación al mundo del software data de quince años atrás cuando, siendo un adolescente, trabajó para Atari en la versión inglesa de «Pole Position», lo que, entre otras cosas, le costó el "disgusto" de ser expulsado de la escuela por tomarse una semana de vacaciones para finalizar el juego. Sin embargo, afirma que su educación real comenzó a los 22 años, cuando viajó por todo el mundo, visitando Canadá, el lejano Oriente y los EE.UU., donde actualmente reside.
Cofundador y Presidente de Trilobyte, Inc., está considerado como un genio de la programación, y es el cerebro que está detrás del desarrollo de herramientas y entornos operativos para Trilobyte.
Anteriormente fue vicepresidente de I+D en Virgin, y fundador de otras dos compañías, Program Techniques e IC&D (Ice Cream & Doughnuts).
Uno de sus últimos proyectos consistió en el desarrollo del Graeme's Object Oriented Viewer (GROOVIE), herramientas diseñadas para renderizar imágenes 3D, inserción de audio y vídeo en los juegos, gestión de secuencias de animación, etc.

ROB LANDEROS

Cofundador de Trilobyte y Director Creativo de la compañía, es el responsable máximo del aspecto visual de cada proyecto.
Antes de entrar en el mundo del software desarrolló una amplia actividad artística en múltiples campos. Durante su época de estudiante en Berkeley, comenzó a interesarse por el mundo del cómic, hasta que viajó a Los Ángeles para entrar en la Escuela de Bellas Artes. Más tarde trabajó en la empresa aerospacial Lockheed. Su posterior actividad artística abarcó multitud de proyectos, hasta que le pusieron un Amiga en las manos, en el que encontró un nuevo e ilimitado medio de expresión para su talento. La oferta de un trabajo para Cinemaware, desembocó en el diseño gráfico de «Defender of the Crown», al que siguieron, «Rocket Ranger», «King of Chicago» y «TV Sports Football».
En 1988 entró en Virgin como Director de Arte, trabajando en juegos como «Spirit of Excalibur» o «Lexi Cross». Más tarde, conoció a Graeme Devine, fundando Trilobyte en 1991.

KELLYN BEECK

Vicepresidente Ejecutivo de Trilobyte. Anteriormente trabajó en Cineplay Interactive con el cargo de Presidente, donde, en colaboración con Will Vinton Studios, produjo varios títulos en los que se utilizaba la técnica del Claymation –usada, entre otros, en juegos como «ClayFighter» I y II–.
Entre sus proyectos más conocidos como productor se encuentran «Defender of the Crown», «Rocket Ranger» y «Centurion: Defender of Rome».
En su curriculum encontramos varios años de experiencia en la televisión, como productor y director de programas deportivos, y un par de licenciaturas: en Periodismo e Informática, por la Universidad de Oregón.

DAVID WHEELER

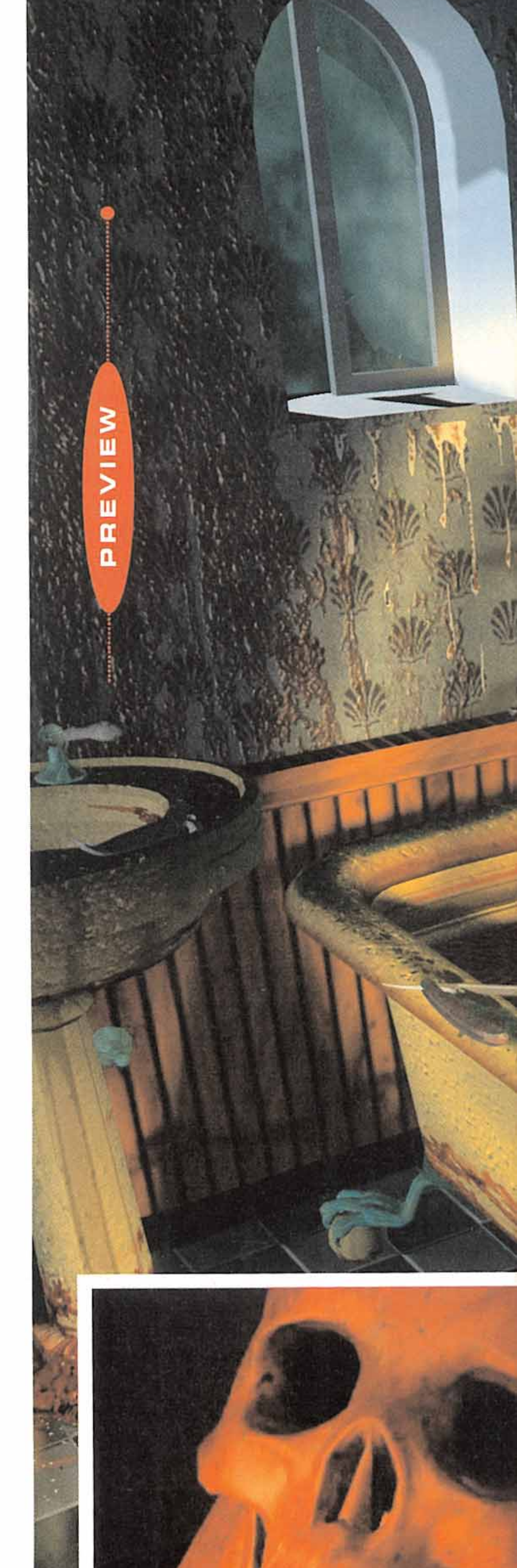
Guionista y director, es un reputado profesional en el sector televisivo.
Nació y creció en Toronto y estudió en la Universidad de York tras su paso por la prestigiosa London Film School, en Inglaterra.
Su primer documental, «Life Sentence», data de su época de estudiante en Londres. Posteriormente, trabajó en la CBS como director de documentales, entre los que destaca «Skid Row», que consiguió cuatro Emmys.
Su carrera en el mundo de la publicidad también estuvo jalonada de multitud de premios, y su actividad como guionista cubre medios como cine y televisión.
Justo antes de entrar en Trilobyte, fue el productor, guionista y director de los cincuenta y dos episodios de «Hollywood Babylon», para la televisión.

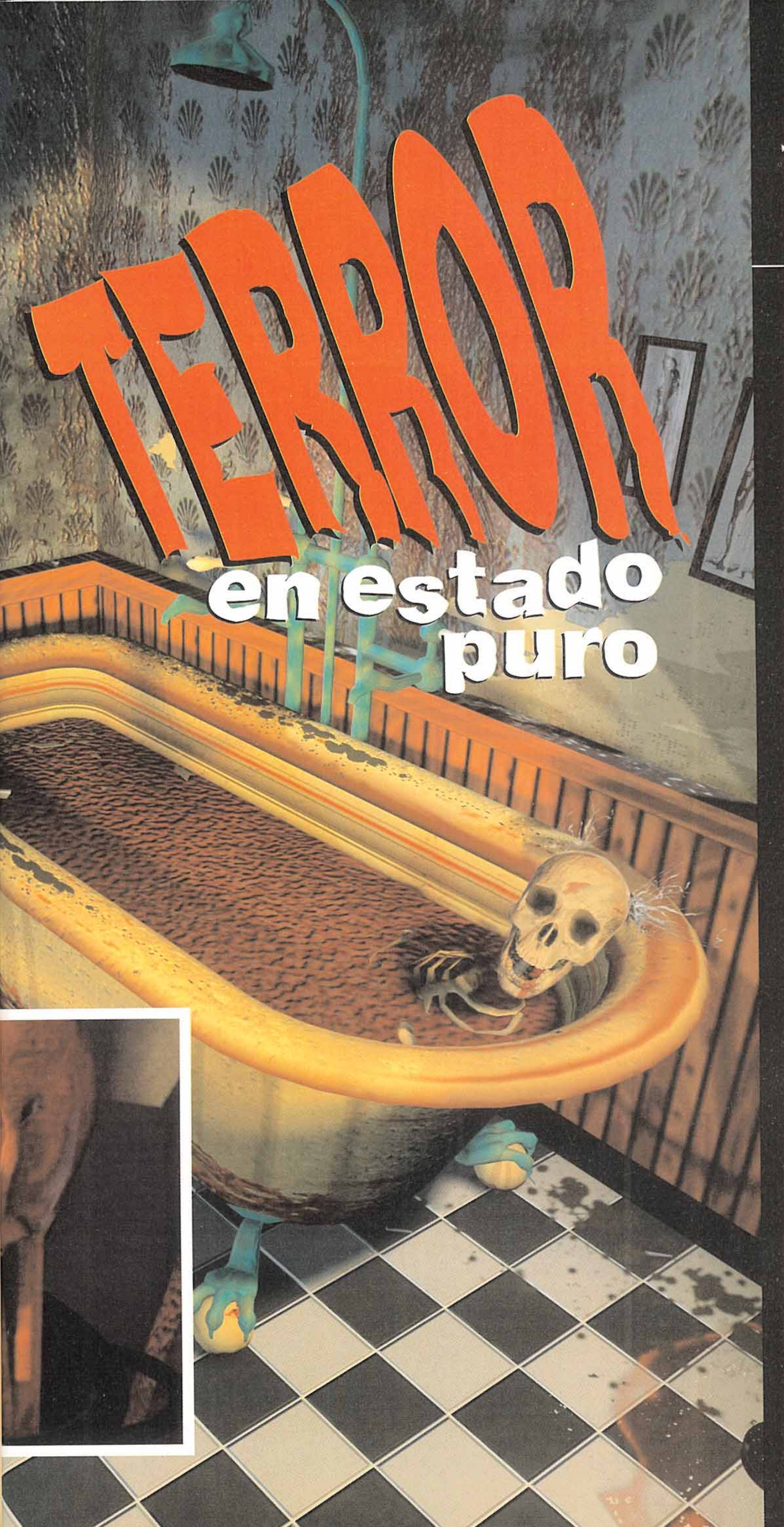
ROBERT STEIN III

Fundador y propietario de AniGraf/X, ha trabajado como artista y diseñador para compañías como Autodesk, Inc., Prentice-Hall Press, Simon & Schuster o Ballantine Books.
Su actividad como freelance se inició en 1986, hasta que comenzó a colaborar con Trilobyte, en las áreas de diseño digital para «The 7th Guest» y «The 11th Hour».
Sus trabajos han ganado multitud de premios –Truevision Videographics, CA-Dalyst Magazine, John Caples Award, Echo Award, Cable Car Award...–.
Estudió en el campus de Munich (Alemania) de la Universidad de Maryland, el Instituto de Arte de Valencia (California) y obtuvo su licenciatura en arte en el Art College de San Francisco.

MATTHEW COSTELLO

Novelista. Autor de multitud de best-sellers de ciencia ficción, periodista y guionista. Es el principal responsable de los guiones de «The 7th Guest» y «The 11th Hour».
Colabora con publicaciones como «Sports Illustrated», «Mistery Scene», «Writer's Digest», «Amazing Stories Magazine» e «Isaac Asimov's SF Magazine».
Su novela «Darkborn», fue reconocida como una de las mejores en el género de la ciencia ficción, en 1992, según el Science Fiction Chronicle, como ya ocurrió en 1990 y 1989 con «Midsummer» y «Beneath Still Waters», respectivamente. Otros de sus trabajos son «The Wizard of Tizare» (1990), «WURM» (1991) y «Homecoming» (1992).
En colaboración con F. Paul Wilson, creó para el USA Network's SCI-Fi Channel, «FIL News», un telediario ficticio del año 2142. Pero quizá su trabajo más reciente sea también el más popular: la colaboración con Spielberg para una novela basada en la serie «SeaQuest».
Su conexión con los videojuegos se encuentra también en las colaboraciones en radio, para el programa de la NPR «New York Kids», realizando previews de títulos de ordenador y consola.





THE 11TH HOUR

TRILOBYTE/VIRGIN
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA

HAN PASADO DOS AÑOS DESDE QUE «THE 7TH GUEST» HIZO SU PRESENTACIÓN EN SOCIEDAD. DOS AÑOS DURANTE LOS CUALES TRILOBYTE HA TRABAJADO A CONCIENCIA EN EL DESARROLLO DE LA ESPERADA SEGUNDA PARTE DE UNO DE LOS JUEGOS MÁS REVOLUCIONARIOS DE LA HISTORIA DEL SOFT.

UN ARGUMENTO AÚN MÁS TÉTRICO QUE EN «THE 7TH GUEST» NOS LLEVARÁ DE NUEVO A LA MANSIÓN STAUF, DONDE EL MISTERIO PERDURA Y EL MAL SE PUEDE SENTIR COMO UNA AMENAZA INVISIBLE. EL DIABLO VUELVE A PISAR EL MUNDO CON PIES TERRENALES, EN UNA AVENTURA QUE NOS ENSEÑARÁ LO QUE ES EL VERDADERO TERROR. HA LLEGADO LA HORA DE LA VERDAD. HA LLEGADO «THE 11TH HOUR»



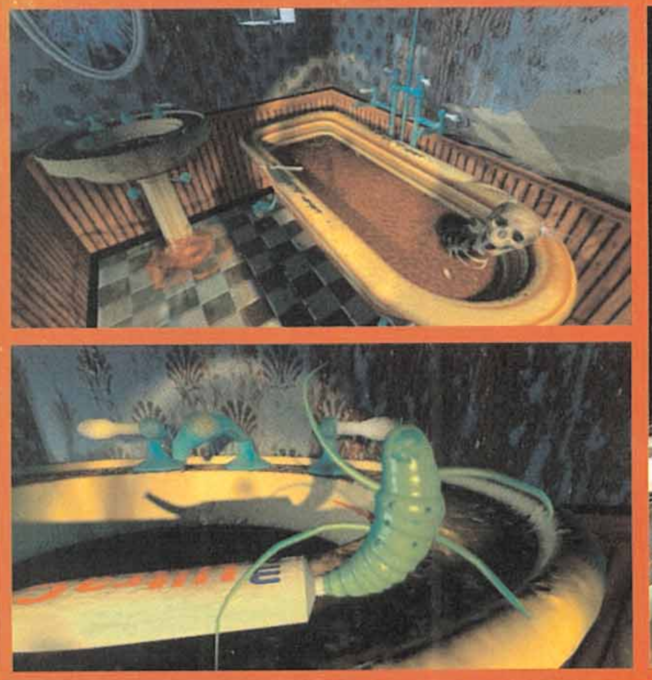
Rob Landeros y Graeme Devine querían conseguir lo que parecía imposible, diseñar «The 11th Hour» como una segunda parte que, prácticamente, borrara del mapa a su predecesor.
La mejor forma de conseguirlo debía pasar, necesariamente, por obtener en primer lugar un guión lo bastante sólido como para desarrollar en torno a él todo un alarde tecnológico capaz de impactar al usuario como un puñetazo en pleno rostro.
Así, de nuevo Matthew Costello se hizo cargo de la elaboración de un argumento que ofreciera un entorno en el que tuviera cabida el misterio, el horror, la acción dramática, la lógica y los sucesos sobrenaturales. La mansión Stauf se perfilaba de nuevo como el escenario en el que la trama del juego iba a desarrollarse, sólo que con algunos pequeños cambios.
Han pasado setenta años desde los pavorosos acontecimientos que se relataban en «The 7th Guest». Ha cambiado la época, ha cambiado el aspecto de la mansión, los personajes protagonistas... el mal, tan sólo el mal, permanece inalterable.





NUEVAS CARAS

El elenco protagonista de «The 11th Hour» cambia radicalmente respecto a la primera parte, dando también un giro de 180 grados el punto de partida del juego. Si en «The 7th Guest» el usuario desconocía hasta el final de la aventura cuál era su identidad y el objetivo final de la misma, en esta continuación tenemos muy claro desde el principio ambos puntos. Nuestro protagonista se llama Carl Denning, es un afamado reportero de investigación, del programa de televisión "Case Unsolved" –algo así como "Misterios sin Resolver", pero a la americana–. Su llegada a lo que un día fue la mansión Stauf, se debe a la desaparición, en extrañas circunstancias, de la productora del programa, y amante de Dennings, Robin Morales. Su única meta es localizarla y averiguar qué es lo que ocurre allí.
Es fácil suponer que, con la simple mención de estos personajes, el vídeo digital hace de nuevo su aparición en «The 11th Hour», tal y como ocurría en «The 7th Guest». Pues bien, esto no es del todo cierto.



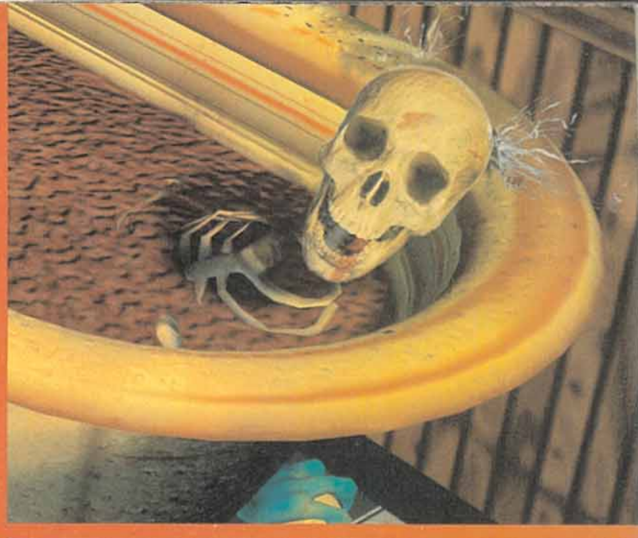


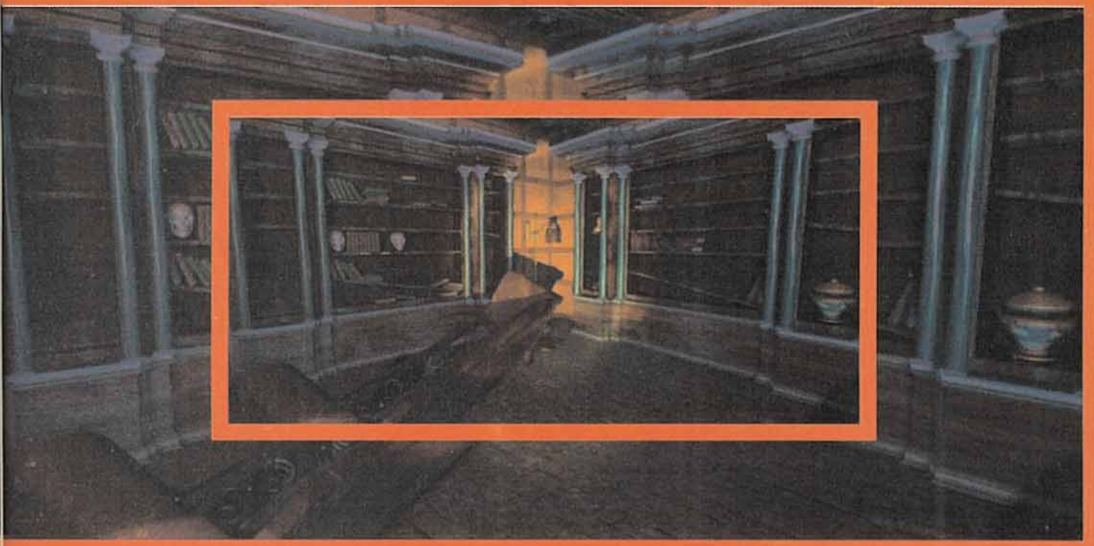
NUEVA TÉCNICA

En «The 11th Hour», la aparición de personajes reales filmados en vídeo se ha querido contemplar desde un nuevo punto de vista. Ahora estas escenas se presentan como secuencias de larga duración, en las que los dieciocho personajes diferentes que aparecen en el juego, lo hacen en formato FMV de alta calidad –a pantalla completa–, a 30fps –recordemos que la mayoría de juegos que utilizan vídeo, lo hacen a una velocidad de 15 fps– SIN –un detalle muy, muy importante– necesitar el apoyo de una tarjeta MPEG. Toda la descompresión de vídeo se realiza por software.
¿Cómo es posible? Podemos decir que, a nuevos proyectos, nuevas técnicas. La culpa, responsabilidad, o como lo queramos



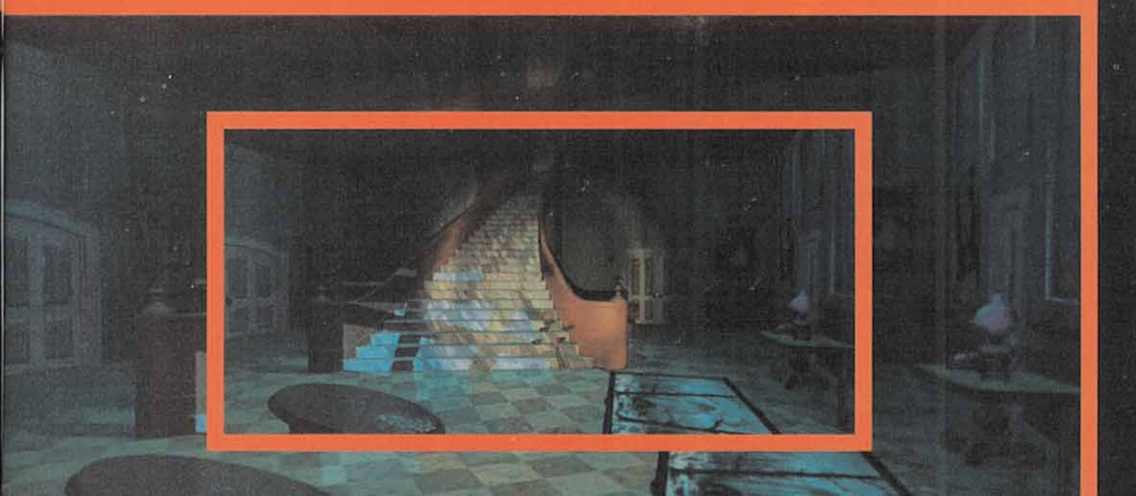






THE 11TH HOUR, EN CIFRAS

- 134 Gigabytes de datos, sin comprimir.
- 90 Minutos de vídeo a pantalla completa (30 fps/640x320).
- 3 CD-ROM.
- 13 Puzzles Lógicos.
- 6 Juegos dotados de algoritmos de Inteligencia Artificial.
- 42 Tesoros Ocultos.
- 260 Comentarios sarcásticos (en audio y texto).
- 250 Comentarios de ayuda (en audio y texto).
- Iconos intuitivos, animados.
- 12 veces mayor que «The 7th Guest».
- Audio General MIDI.



definir, la tiene en gran parte Graeme Devine. Pero antes, hablemos de otros detalles.

En primer lugar, los diseñadores del juego han querido hacer de «The 11th Hour» un programa con el que el usuario no tenga que pelearse antes de comenzar a jugar. Efectivamente, hablamos de los problemas de configuración de hardware. Trilobyte ha diseñado un algoritmo "inteligente", que reconoce de manera automática las configuraciones más habituales de un PC. Ahora sí, ataquemos el tema del vídeo digital.

EL ESTÁNDAR HA CAÍDO

En todo el mundo, la idea de que el MPEG es el estándar de compresión de vídeo ideal, está ampliamente difundida. Claro está, hasta que «The 11th Hour» se empezó a desarrollar.

En Trilobyte consideraban, y no sin razón, que para un juego que iba a ser unas doce veces mayor en proporción, que «The 7th Guest», que contendría 90 minutos de FMV corriendo a 30 fps, a pantalla completa, y con una resolución de 640x320 –bastante mejor que un televisor–, la compresión MPEG era realmente insuficiente. Además, el standard MPEG-1 acepta una resolución máxima de 352x240 pixels, y necesita de una considerable cantidad de memoria para funcionar de manera idónea, y la memoria es demasiado valiosa, como bien es sabido.

La solución la aportó, principalmente, Graeme Devine con el desarrollo del GROOVIE, una herramienta especialmente diseñada para tareas gráficas, en relación a diseño 3D –render en 3D– y compresión de vídeo por software. Los algoritmos que utiliza le permiten, además, que, en el supuesto caso de querer realizar una adaptación a distintas plataformas de 32 bits, ésta sea sumamente sencilla.

LA HORA DE LA VERDAD

Así, con lo que se sabe del juego, se puede decir de «The 11th Hour» que, probablemente, será un producto mucho más revolucionario que su antecesor. La estructura del juego, propiamente dicho, sin embargo, no varía en exceso con respecto a «The 7th Guest». El diseño de la aventura se basa, al igual que ocurría antes, en determinados puzzles y enigmas lógicos, objetos que responden a unas acciones concretas, etc., cuya resolución nos permitirá ir avanzando en el misterio que encierra la historia concebida por Matthew Costello.

¿Suena demasiado simple? En apariencia, es posible. Pero la variación respecto a «The 7th Guest» es considerable. Cuando el jugador entra en una habitación, debe resolver un puzzle más complejo que en su predecesor. Cuando esto se consigue, determinados objetos se ponen a nuestro alcance. Si seleccionamos el adecuado, se nos recompensa con una parte de una pequeña historia. Esta se divide en cinco fragmentos, y cuando uno de los puzzles finales queda descubierto en cada uno de estos fragmentos, se puede contemplar la historia completa, comprendida hasta ese punto concreto.

Muchos de estos puzzles son opcionales y se incluyendo un sistema automático que detecta el grado de interés del usuario incrementando o no su número según sean sus preferencias. También se obtienen conclusiones sobre la habilidad de la persona que resuelve los puzzles, por el tiempo que emplea, los movimientos erróneos que provoca, el número de veces que se repite una situación –lo que demuestra que no sabe lo que está haciendo–, etc...De esta forma se puede regular automáticamente la dificultad de los puzzles, adecuándolos a cada jugador.

No es sencillo intentar describir en pocas palabras todo lo que «The 11th Hour» encierra en su interior. Pero ya falta muy poco tiempo para que tengamos el juego en nuestras manos, y podamos disfrutar como enanos de una historia que puede sacudir el mundo del software tanto, o más, como ya lo hiciera «The 7th Guest». Veremos en qué queda todo esto.

F.D.L.

Así trabaja el Groovie

Si ya «7th Guest» supuso un giro espectacular en la utilización de la tecnología, siendo en la práctica el primer programa que sólo existió en formato CD –aunque Virgin mantuvo hasta última hora en sus planes de lanzamiento la promesa de una versión en floppy–, el primero en utilizar imagen de render en su totalidad y el primero en atreverse a crear una versión en alta resolución, aunque en aquel momento el parque de tarjetas SUPERVGA instaladas era ridículo, «11th Hour», su secuela, es el primer juego que presenta acción en alta resolución (640x320), full screen y con un frame rate de 30 fps –22 fps si nuestro CD es de simple velocidad–. Los resultados son sencillamente espectaculares.

El gran volumen de información contenido en «The 11th Hour» hacía necesario disponer de una herramienta, que ofreciera unos resultados satisfactorios para que el usuario pudiera contemplar imágenes de alta calidad, con un acceso instantáneo a los datos del juego –código, música, vídeo, etc.– sin necesidad de periféricos, como tarjetas MPEG.

Y así nace "Groovie". Su nombre completo es «Graeme's Object Oriented Viewer», "Groovie" para los amigos.

"Groovie" se creó sobre la marcha, ya que conforme iban avanzando en el desarrollo se hacía más evidente que el estándar MPEG que utilizaban era excesivamente "time consuming", es decir, se necesita tanto tiempo y esfuerzo en el procesador para presentar la imagen que prácticamente no se podía hacer nada más. MPEG sólo sirve en la práctica para ver película y si se quiere que la calidad sea mínimamente buena es necesario el apoyo hardware de alguna tarjeta descompresora.

Con Groovie se comprimió cada frame con un sistema propio que es muy selectivo a la hora de provocar pérdidas en la calidad de la imagen durante la compresión. El truco aquí está en estudiar muy a fondo como se comporta el ojo humano cuando observa una escena, aprovechando sus debilidades. Hay partes de la imagen que una vez comprimidas, pese a ahorrar poco espacio, son inaceptables para el ojo que las rechaza por imperfectas. Estas es mejor no tocarlas. Sin embargo, hay otras que pueden ser exageradamente comprimidas sin que se perciban importantes mermas en la calidad. Otros factores a tener en cuenta en respetar más la luminancia –la diferencia de tonalidad, claros y oscuros– que las diferencia entre colores –crominancia– que son menos apreciables para el ojo. También se estudia si la imagen está en movimiento o no y cuanto es este desplazamiento, ya que estos momentos el ojo parece preocuparse menos por la resolución, etc... En fin, en pocas palabras, se trata de crear un sistema informático pseudo inteligente que con cada frame, y con los que se encuentren directamente relacionados, sea capaz de tomar las decisiones necesarias en cuanto a profundidad de color, resolución, compresión, etc., de manera tal que el resultado sea lo más aceptable posible para el ojo humano. Aunque el proceso de compresión es desesperadamente lento. Por contra, la descompresión es instantánea, permitiéndonos full screen en alta resolución con 30 fps sin ningún tipo de dispositivo hardware auxiliar.

El desarrollo del juego tuvo lugar en un entorno orientado a objetos, controlado por ordenadores NEXT, que utilizaba el "Groovie" para funcionar según las exigencias de Trilobyte. Gracias al mismo, se consiguió simplificar el código fuente del juego, dividiéndolo en varias partes que se ejecutaban en paralelo para acelerar la compresión del mismo. Dicho de otro modo, la estructura de NEXT permitió a Trilobyte utilizar varias estaciones de trabajo conectadas en red, simultáneamente, para comprimir el juego. Y es que estamos hablando de un total de 134 Gigabytes de datos, en bruto. Dejando volar nuestra imaginación, sería un juego que, "a pelo", ocuparía la nada despreciable cifra de 268 discos compactos. Como ejemplo de lo que viene a ser «The 11th Hour», creemos que es un dato bastante significativo.

En Trilobyte, la compañía americana con base en Medford, están dando estos días los últimos toques a su producción estrella: se trata de «The 11th Hour», la continuación de «The 7th Guest», uno de los programas de más éxito en formato CD-ROM –más de un millón de copias vendidas en todo el mundo–. Para saber más sobre este inquietante producto, nos hemos desplazado a Oregón, al norte de California, hasta el cuartel general de Trilobyte, donde hemos coincidido con los exigentes probadores de Virgin. Esto es lo que hemos podido ver allí.

James Yokota, Productor de «The11th Hour», y Jane Le Fevre, Relaciones Públicas de la empresa, son dos de los responsables del proyecto que amablemente responden a nuestras preguntas.

"Entre «The 7th Guest» y «The 11th Hour» hay un abismo tecnológico."

MICROMANÍA: «The 11th Hour» es, sin duda, el producto de softfware más complejo de los realizados por Trilobyte y probablemente uno de los desarrollos de más envergadura de la industria del software. ¿Está, por fin, listo después de casi dos años de trabajo?

JAMES YOKOTA: *Falta muy poco. Los técnicos de Trilobyte llevan trabajando jornadas de dieciocho horas para poder tener lista la versión definitiva de «The 11th Hour», incluso los testeadores, aunque no sea una práctica habitual, han "vivido" en nuestras instalaciones y han pasado días enteros en este lugar practicando con el juego en estaciones de prueba.*

MM.: ¿Podéis anticiparnos qué se encontrará el usuario que está esperando con ansiedad «The 11th Hour»?

J.Y.: *La caja contendrá 3 CDs, dos de los cuales son propiamente el juego, y el tercero incluye la banda sonora y un cortometraje sobre "Cómo se hizo 11th Hour". Esta forma de distribución es similar a la efectuada con «7th Guest», es decir, el juego por un lado y la banda sonora con un vídeo sobre su realización. El cortometraje contiene escenas del juego y sirve al mismo tiempo de presentación de algunos de los personajes... Se trata de un producto muy ambicioso donde se han cuidado hasta los más pequeños detalles. Como anécdota, incluso para la caja del producto hemos contado con Mark Chase, artista que trabajó para el director de cine F. Ford Coppola en los escenarios de Drácula... Respecto al contenido del juego cabe decir que tiene casi 90 minutos de vídeo,*



James Yokota

de los cuales 69 corresponden al juego y el resto son fragmentos promocionales de "Cómo se hizo 11th Hour". Incluye asímismo puzzles de lógica, juegos basados en técnicas de inteligencia artificial y escenas de diálogo interactivo.

MM.:¿Cuáles son las diferencias y en qué aspectos ha mejorado «11th Hour» a su predecesor?

J.Y.: *Podríamos agrupar los rasgos diferenciales de «11th Hour» en relación con «7th Guest» en varias áreas principales. En el aspecto creativo, cuando finalizamos la producción de «7th Guest», realizamos encuestas de opinión a nuestros consumidores y obtuvimos una aceptación del mismo. Gustaron mucho los acertijos, puzzles y, en general, el contenido del disco. No obstante, con «11th Hour» intentamos crear una línea argumental sólida.*

Una de nuestras preocupaciones principales ha sido el desarrollo de los personajes, con objeto de que el usuario pudiera verse más implicado y reconociera a los personajes, a diferencia de «7th Guest», donde su única función era deambular por los escenarios....

Hemos dispuesto el argumento en cinco actos. Desde el primer momento el usuario se ve involucrado en la trama sin saber qué es lo que va a pasar. Dispone de ayuda online inmediata a lo largo del juego, como la biblioteca de objetos que se pueden utilizar. A medida que el usuario avanza en el desarrollo del juego, aparecen algunos clips de vídeo y, al finalizar el primer acto, aparecen todas las escenas de vídeo, de forma que pueden ser visualizadas cuantas veces se desee. Esta ayuda permite "involucrarse" en la trama del juego.

Otra diferencia es que en «11th Hour» el tiempo es limitado, o sea, se juega contrarreloj... Al final del cuarto acto, el usuario se enfrenta a un dilema moral teniendo que seleccionar a cuál de las tres mujeres debe salvar... De esta forma, si salva a la mujer correcta, aparece una pantalla de vídeo, pero si escoge otra distinta, vuelve al comienzo del acto y los puzzles basados en inteligencia artificial resultan mucho más complejos y aumenta la dificultad del juego.

Otra diferencia es el vídeo; «7th Guest» disponía tan solo de 20 minutos de vídeo, frente a los 70 de «11th Hour».

Por último, «11th Hour» dispone de una evolución de la tecnología denominada "Groovie", que se trata básicamente de un algoritmo de compresión/descompresión que permite que el vídeo digitalizado pueda visualizarse a la misma velocidad que las imágenes que vemos en cualquier televisor.

MM.: ¿Cuál es el gran secreto de la increíble velocidad de todas las animaciones?

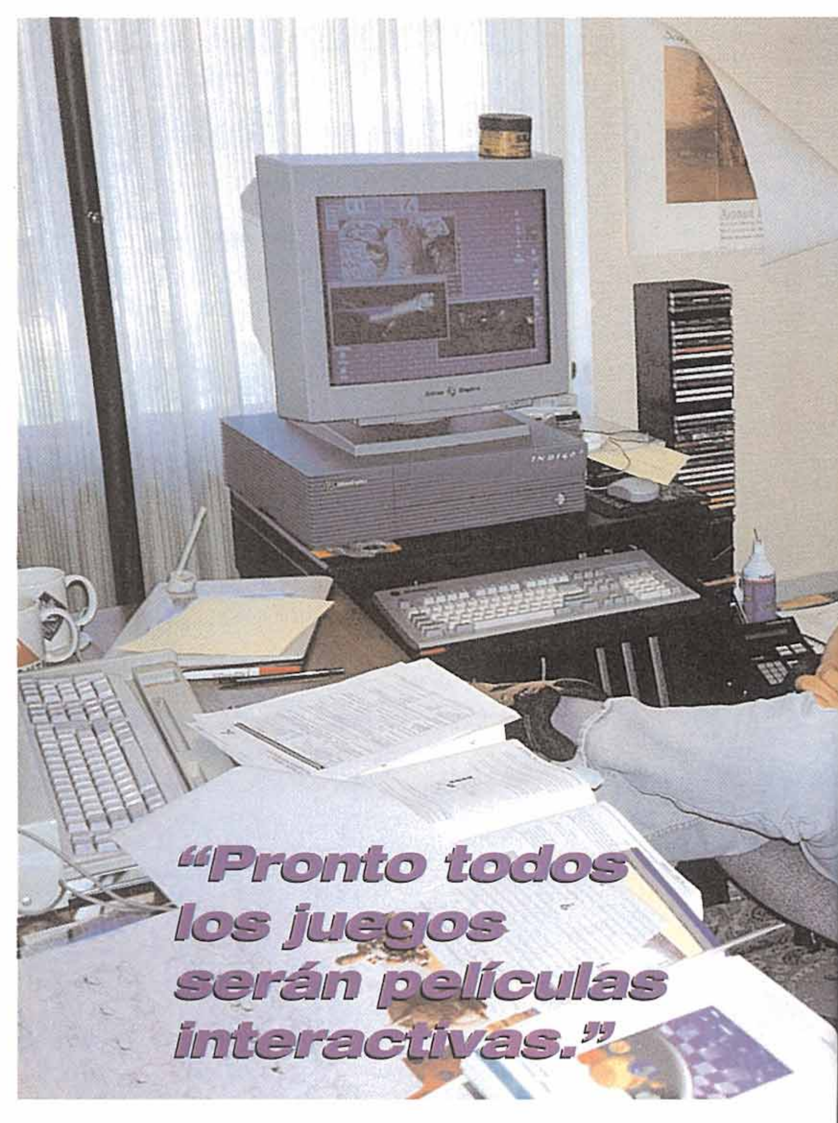
J.Y.: *El secreto del sistema "Groovie" es que el ordenador muestra las cosas tal y como las percibe el ojo humano, en vez de que el ordenador visualice los objetos como él cree que deben mostrarse. También hay que decir que mediante esta forma de trabajo se obtiene una resolución muy superior a la de un televisor, además de mostrar treinta fps.*

MM.:¿Requiere "Groovie" algún tipo de tarjeta especial de hardware, descompresor auxiliar, tipo Mpeg, etc.?

J.Y.:*No se necesita ninguna tarjeta. Hemos pretendido que esta tecnología no requiera un hardware de alto nivel. Hemos intentado que los requisitos del sistema sean los mínimos. Por ejemplo, no queríamos que el programa tuviese que ser ejecutado en un lector de triple velocidad; es perfectamente compatible con un lector de doble velocidad, aunque evidentemente, mejora mucho si el lector es más rápido. La configuración del ordenador del usuario medio es de 486 a 33 MHZ... aunque, claro, el programa funciona mucho mejor a 66. Ese es también parte de nuestro objetivo, que los propietarios de equipos más evolucionados obtengan la satisfacción de ver como mejoran los programas.*

MM.:¿Cuándo está previsto que «11h Hour» salga al mercado?

J.Y.:*En la primera semana de abril se lanzará «11th Hour» simultáneamente en PC y Mac en todo el mercado de habla inglesa. También está prevista la aparición de la versión localizada al francés, alemán y japonés, que se producirá seis semanas después del lanzamiento de la versión en América, aunque para próximos productos, está previsto sacar simultáneamente las versiones traducidas a estas lenguas.*



"Pronto todos los juegos serán películas interactivas."

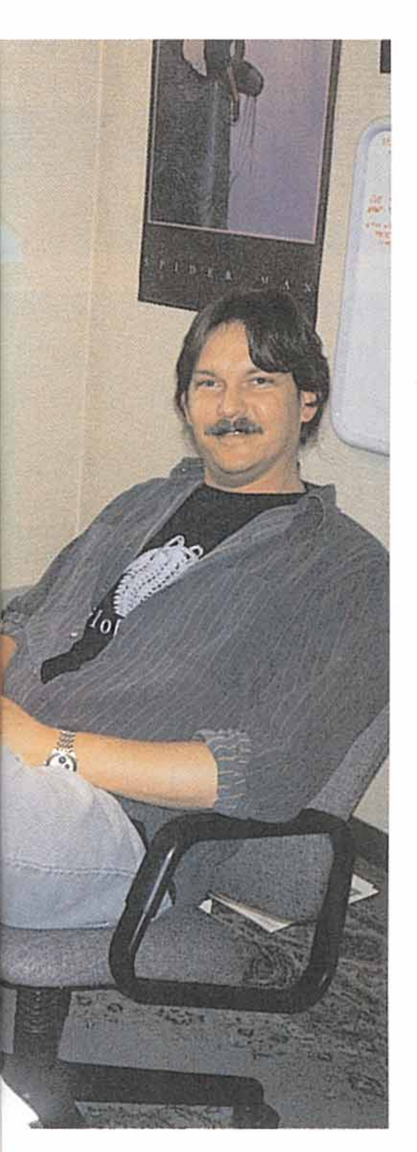
Robert Stein III,

es uno de los miembros fundadores de Trilobyte. Con un brillante currículum como artista diplomado en Bellas Artes, Stein diseñó los gráficos de «The 7th Guest» y como muchos otros integrantes del equipo original, es también responsable de la misma tarea en «The 11th Hour».

MICROMANÍA: Cuando salió al mercado «The 7th Guest» supuso un importante hito al tratarse, problablemente, del primer programa realizado íntegramente en 3D, usando un programa de Render como «3D Studio». ¿Cuál es la razón por la que elegísteis esta compeja forma de trabajar?

ROBERT STEIN III: *No es una forma más compleja, aunque pueda parecerlo. Aunque el trabajo de diseño y modelización es mucho más arduo, en lo que se refiere a escenarios y criaturas, podemos posteriormente, en el apartado de animaciones, movimientos, perspectivas y cambios de plano, agilizar tremendamente el trabajo. Si tuviéramos que hacer los cientos de miles de frames que forman «7th Guest» o «11th Hour» utilizando métodos tradicionales o recrear cada uno de los movimientos del personaje, sería como para suicidarse...*

MM: ¿Por qué una continuación de «7thGuest» y por qué utilizar la misma tecnología de gráficos cuando



actualmente utilizáis Silicon Graphics para otros proyectos?
R.S.: *Hacer «11th Hour« como continuación de «7th Guest» era una obligación, tras el tremendo éxito de ésta. Elegimos el mismo sistema de trabajo porque nos basamos en parte en el material que habíamos preparado en «7th Guest» y partir de ahí diseñamos el nuevo juego «11th Hour», los puzzles y nuevos objetos, renderizando de nuevo todas las pantalla, hasta el mínimo detalle.*

MM: ¿Es mejor el resultado obtenido con «The 11th Hour» desde el punto de vista gráfico?
R.S.: *Sin duda lo es. Entre otras razones por la mayor complejidad a todos los niveles, pero en términos gráficos se puede hablar de «11th Hour» como doce veces lo que supuso «7th Guest», en volumen de información, por su mayor número de frames, resolución, etc.*

MM: ¿Se podría haber mejorado todavía más utilizando tecnologías que ya están disponibles?
R.S.: *Desde luego. Cuando se desarrolla un producto como éste, con casi dos años de trabajo, te puedes encontrar con que al acabar han aparecido nuevas herramientas que lo mejorarían... ¡si empezaras de nuevo, claro! En el aspecto gráfico, si hubiéramos usado «Alias» de Silicon Graphics, como ahora ya hacemos, en vez de «3D Studio», podríamos haber mejorado el uso de las luces volumétricas, lo cual quiere decir que si enfocas la luz sobre un objeto, la luz le sigue en todo momento.... Con «3D Studio», si creas un objeto tienes que generar una transparencia para darle el aspecto de que está iluminado, pero el resultado puede no parecer real. Puede ser útil para otras cosas pero no parece muy real... Luego está la animación de partículas y otros tipos de herramientas mucho más complejas que ayudan bastante y sólo están disponibles en Silicon Graphics.*

MM: Durante todos los desplazamientos por el escenario se observa una especie de luz proyectada, como de una linterna. ¿Cuál es el objetivo de este recurso gráfico?
R.S.: *Es una forma de apuntar los objetos con la cámara, así sólo tienes que mover un único objeto y la luz le sigue, por muchas variaciones o desplazamientos que haya. Era una de las características que pretendíamos cuando empezamos a trabajar con «11th Hour».*

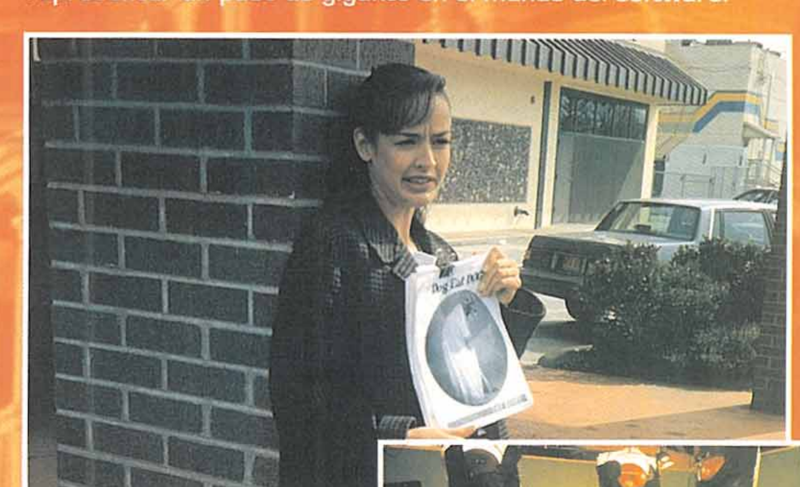
MM: ¿Cuál es el secreto del juego?
R.S.: *No hay un solo secreto, hay muchos. En realidad nos hemos dedicado de lleno al proyecto de «11th Hour» y realmente hemos conseguido algo bueno... El esfuerzo, que se nota en el juego, ha merecido la pena...*

MM: Después del guión y el rodaje, «11th Hour», casi se ha convertido en una película. No os habéis planteado hacer del juego una película, contrariamente a lo habitual que es hacer de las películas juegos?
R.S.: *Quien sabe, quizá... Pronto llegará el momento en que todos los juegos sean en realidad películas interactivas.*

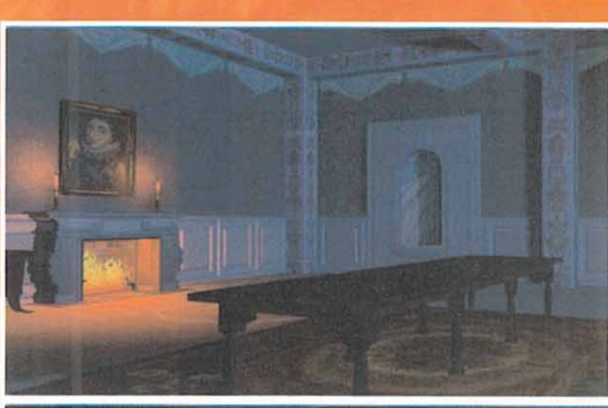
Domingo Gómez

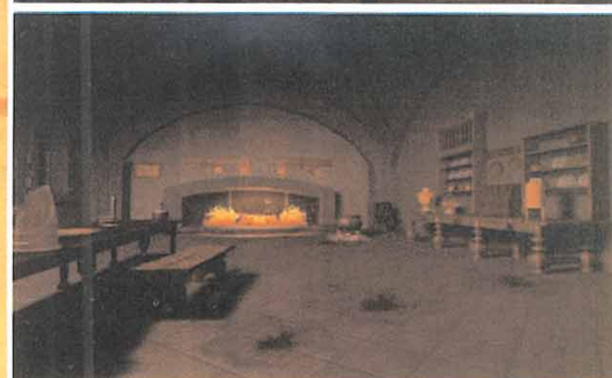
Los nuevos proyectos de TRILOBYTE

Dos nuevos programas ocupan actualmente el tiempo de los programadores y artistas de Trilobyte. «Dog eat Dog» y «Castle» son los juegos con los que esta compañía está desarrollando, no sólo un par de productos innovadores, sino una carrera contra el tiempo en la investigación de nuevas técnicas en programación y compresión de vídeo. Dos juegos que pueden representar un paso de gigante en el mundo del software.



De nuevo, el vídeo digital y la imagen real se dan cita en un proyecto de Trilobyte. «Dog eat Dog» es el título de una aventura real como la vida misma, ambientada en el mundo empresarial, y en la que nuestro único objetivo será llegar a lo más alto.





«Castle» es la primera incursión de Trilobyte en el mundo de la animación tradicional. 45 minutos de vídeo para una aventura en la que se han utilizado las herramientas más avanzadas en diseño gráfico y reproducción digital de imagen: «Alias», «3D Studio», «Groovie», «Wavie», «Animo»...



Conéctate

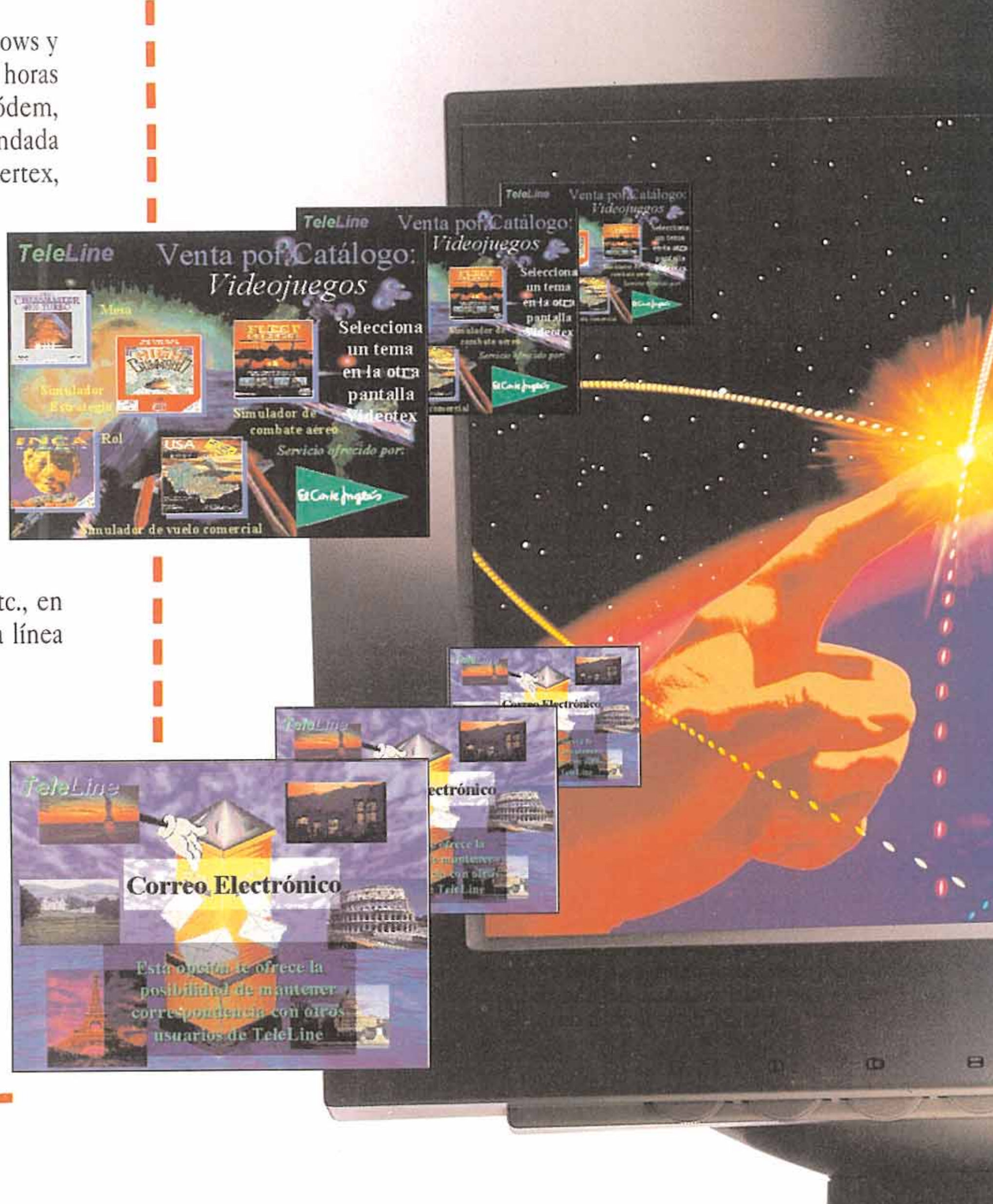
Conéctate a TELELINE. Porque si tienes un PC, el mundo es tuyo. Abre las puertas a un nuevo y revolucionario concepto de entretenimiento interactivo.
Disfruta de un servicio que opera en entorno Windows y te proporciona una completa oferta de ocio las 24 horas del día. Sólo tendrás que conectar a tu PC un módem, con una velocidad de transmisión mínima recomendada de 9.600 Baudios y acceder por el nivel 030 de Ibertex, mediante el nemónico TELELINE.
Unete a un sistema multimedia que te va a dar más de lo que nunca hayas podido imaginar.

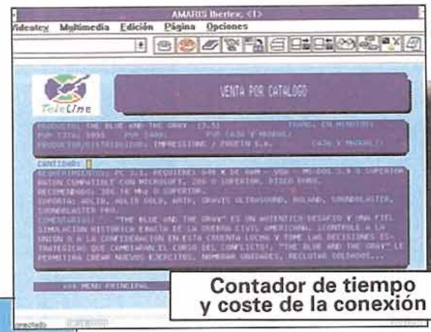
VENTA POR CATALOGO:
Un servicio donde podrás realizar compras de videojuegos, accesorios de informática y antivirus, cómodamente desde tu propia casa. Servicio ofrecido por El Corte Inglés.

VENTA POR LINEA:
Entra en el futuro y adquiere juegos, antivirus, etc., en tiempo real, directamente en tu PC a través de la línea telefónica.

ARTICULOS DE REVISTAS:
El mejor método de consulta de artículos varios, editados por revistas especializadas del sector de los videojuegos.

JUEGOS MULTIPLES:
Déjate llevar al mundo mágico de los juegos múltiples y compite contra adversarios reales de todo el mundo.
Si te atreves, hasta con 50 jugadores simultáneamente.





Contador de tiempo y coste de la conexión

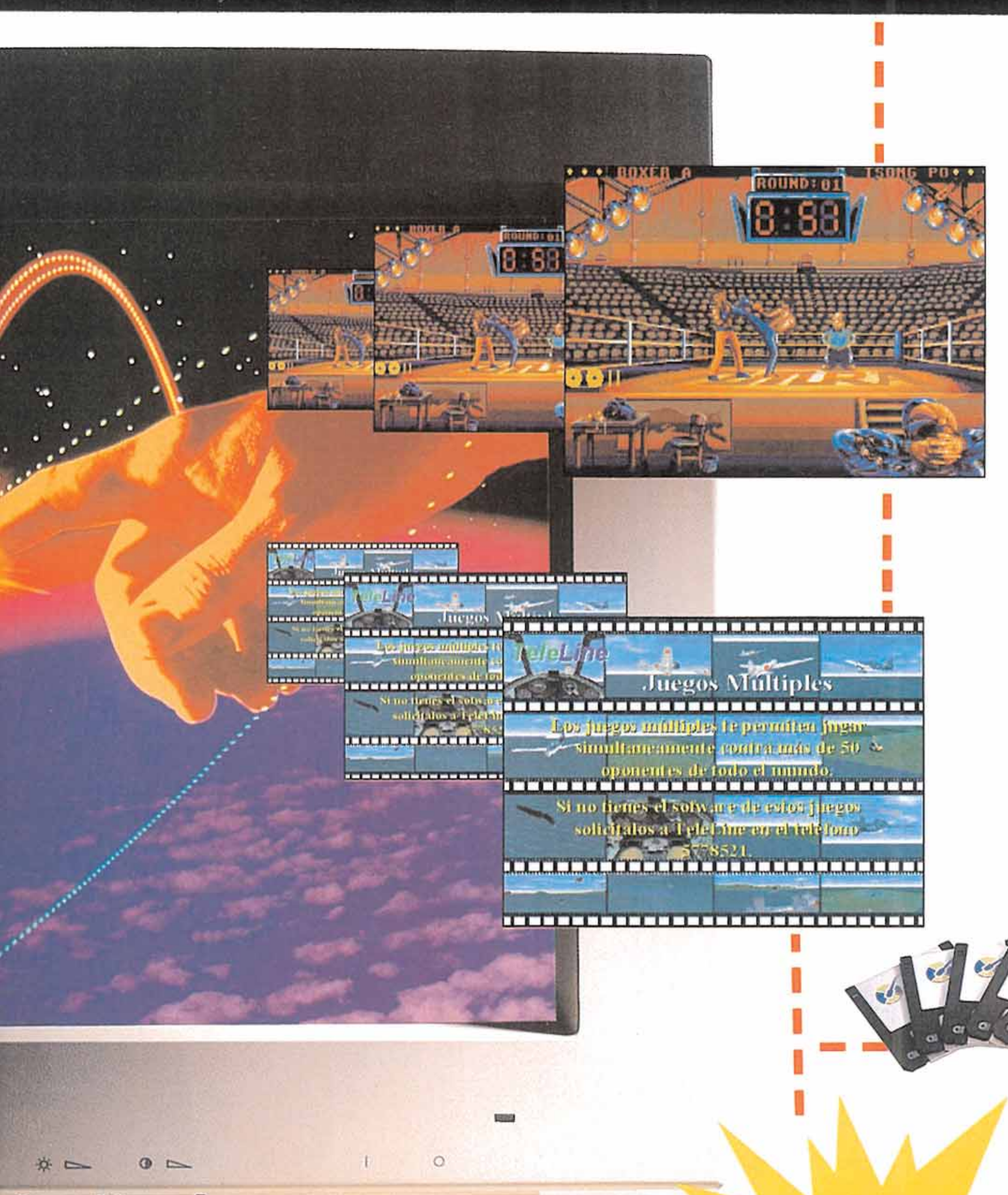
RESET TURBO POWER



Y SONRIE.
PORQUE UNA HORA DE ESTE NUEVO SERVICIO TE COSTARA MENOS QUE IR AL CINE.



al mundo



Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: demos de juegos, novedades, soluciones y consultas, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, correo electrónico, diálogos en directo, información de precios, etc.

Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control, dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.

Ven. No te quedes atrás. Con TELELINE, el mundo es tuyo.

POR SOLO 4.990 PTAS

Para adquirir este modem, acompañado del más completo Software para Windows, que incluye BitCom (Programa para envío de datos), BitFax (Programa para envío de fax) y Amaris Ibertex (Programa para acceder a TELELINE), al increíble precio de 4.990 ptas. (gastos de envíos incluidos), sólo tienes que rellenar este cupón con tus datos y enviarlo a TELELINE, c/ Velázquez, 10 - 2.º Dcha. 28001 Madrid.

También puedes realizar tu pedido por teléfono llamando al 91-577 85 21 o por fax: 91-575 86 33.

Modo de pago: ☐ Contra-reembolso ☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo)

Nombre y Apellidos: ______

Edad: ____ Dirección:. ______

Localidad: ______ Provincia: ______

Código Postal:. ______ Teléfono: ______

"Mediante la firma del presente cupón de pedido, el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se entrega, y que será el de las tarifas telefónicas actuales, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefónica de España, S.A.". Firma:

Si todavía no estás conectado y quieres recibir nuestro Software, llama al 91-577 85 21

Tarifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos ysábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.



TeleLine
TE CAMBIA LA VIDA

SÍ,
YA SÉ QUE AHÍ FUERA EL PAISAJE ES ESPLÉNDIDO, RESPONDIENDO A LA PRIMAVERA QUE NOS ACOMPAÑA DESDE HACE UNOS DÍAS. PERO COMPRENDERÉIS QUE UNA REUNIÓN DE HÉROES COMO NOSOTROS, AVEZADOS EN RECORRER LOS PELIGROS DE LA OSCURIDAD, PARECERÍA POCO SERIA EN UN LUGAR CON GRANDES VENTANALES. SERÍA COMO SI EL CONSEJO DE MINISTROS TUVIERA LUGAR EN UN BARETO... INCLUSO PEOR.

MANIACOS DEL CALABOZO

Lo cierto es que aquí estamos todos, y nuestra mutua visión nos alegrará tal vez más que el luminoso sol de la mañana: estamos vivos, no obstante los peligros superados. Por desgracia, con ellos todos no están acabados los males y, poco a poco, nos llegan noticias de más aventuras. Antes de hablar de ellas, quiero que reparéis en el nuevo rincón que inauguramos hoy dentro del cónclave. Como veréis más abajo, es el "Rincón del Maniaco Novato", y en él se darán, todos los meses, y de forma breve, consejos sobre cómo jugar JDRs, especialmente dedicados a aquellos que comienzan su periplo en nuestro apasionante mundo. Como todo en la sección, está abierto a vuestras ayudas y sugerencias. Os animo fervorosamente a que participéis activamente en él... y en toda la reunión, por supuesto.

Pero volvamos con las noticias. Retomando los breves apuntes del mes anterior, parece que «Death Gate» va a ser publicado en España. El citado juego es una verdadera maravilla y hará las delicias de todo tipo de aventureros, pues es de gran originalidad y también divertido. Espero no tardar mucho en hablar con más profundidad de él.

Otro JDR bastante potente, aún sin confirmarse su publicación, es «Alien Logic», que nos coloca en Jorune, un mundo repleto de razas, cada una con su origen e historia digna de estudio. Los Shantha son sus nativos, pero en el planeta quedan resquicios de todos sus conquistadores –vamos, como en España–, los últimos humanos. En Jorune hay una especie de energía llamada Isho mediante la que se puede acceder a acciones sobrenaturales. El juego en cuestión tiene bastantes cosas interesantes, de las que también espero poder hablar con más detalle en poco tiempo.

Aparte de éstos, son también promesa, cada vez más cercana, «Menzoberranzan», «Stone Keep», de Interplay, y «Dungeon Master II». Insisto en que estoy deseando hablar más de todos ellos. Pero centrémonos brevemente en el panorama actual, en el que Ultima y «Might and Magic» tienen la preponderancia, acompañadas por «Lands of Lore». Cualquiera de los siete juegos a que me he referido con tres nombres proporcionará un buen desafío y una entretenida historia a quien ose afrontarlo.

Pero cedamos ya el paso a esos aventureros que han venido desde lejanos lugares a fin de compartir con nosotros sus inquietudes, enigmas y conocimientos.

OTROS MANIACOS

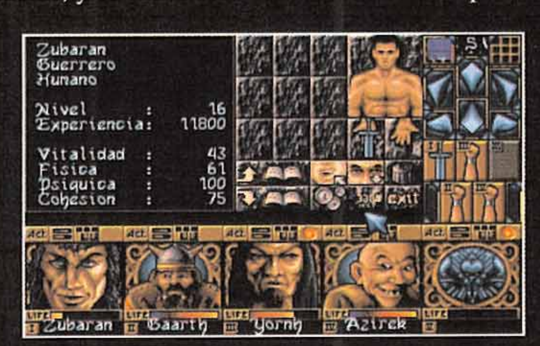
Un salto en el tiempo nos llevará al Londres de Jack el Destripador, como le ocurre al protagonista de «Waxworks» y también a Rafael Pérez, de Madrid, quien entre tanta niebla no es capaz de encontrar una cuerda. Bien, pues sin más te diré que está en un barril. Pero no metas las manos sin mirar, ya que en otro encontrarás unas sangrientas entrañas de animal, de tacto algo más viscoso, y que si no estás avisado pueden provocar ciertos vómitos.

Daniel Villegas, de Leganés (Madrid), está en las Catwalk Caverns (Cavernas Puente) de «Lands of Lore», y aquí se enfrenta a una puerta flanqueada por dos cerraduras que precisan otras tantas llaves. Lo malo es que Daniel sólo ha encontrado una de ellas y pregunta, por supuesto, por el paradero de la otra. Me temo que te queda algo del nivel por recorrer. En la parte sur, y casi en la esquina oeste, hay una habitación en la que hay dos marcas de mano, una al norte y otra al oeste. De tu descripción se deduce que has abierto primero el último camino de los citados. Pues bien, ahora te toca recorrer el otro, que también tiene unas cuantas fatigas esperándote: spinners, muros falsos... vamos, diversión abundante para hallar la otra llave. No obstante sus desvelos en este JDR, Daniel le otorga cuatro de sus puntos de este mes, repartiendo los restantes entre «Might and Magic III» e «Ishar 3» –en la quiniela, "X"–.

Saltemos hasta «Clouds of Xeen», donde se encuentra Agustín Dorta, de Santa Cruz de Tenerife. La combinación de los diales de

la ciudad de los vampiros, Night-Shadow, es un 9 en todos ellos. Pero para encontrar al Conde Draco deberás además buscarlo por la noche. En el calabozo de los Golem, para poder alcanzar sus secretas profundidades, debes resolver un triple enigma, asociado con la madera, la piedra y el hierro. La "llave" a que te refieres está en la parte del hierro. Pero no es tal llave, pues la palabra "key" tiene varias acepciones: llave es una, clave otra –otra es tecla, pero no viene a cuento, y os vacilo con mis conocimientos de inglés–, y en este caso se refiere a la clave de las palancas a pulsar para abrir el camino. En definitiva, NO existe esa llave.

El artilugio –Widget– se lo tiene que dar a alguien, como bien imaginas. El problema es que ese alguien habita en «Darkside of Xeen» y, por tanto, hasta que no tengas la siguiente parte del mismo no podrás cumplir ese objetivo. Respecto a la Espada Mágica para acabar con Xeen está, efectivamente, en las mazmorras de Newcastle, pero en una sala secreta a la que sólo accederás tras destruir algún muro que otro. Finalmente, las llaves para poder acceder a la Esfinge del Sur, la Darkstone Tower y la Dragon Tower, las encontrarás también en «Darkside of Xeen».





De «Xeen» a «Terra», aunque ya sabéis que el flujo natural es el contrario, de la mano de un tal Pablo Xajorkith, de Madrid, sobre cuyo "apellido" no me atrevo a hacer comentarios, ya que no sería la primera vez que me llevo una sorpresa. Lo cierto es que Pablo tiene un grave y frustrante problema, ya que una puerta en el Forward Storage Sector, al que ha accedido desde la pirámide de la isla del Fuego, le impide continuar su exploración. El aspecto frustrante estriba en que Pablo percibe la cercanía del final de su aventura –al menos, en «Terra»–. Pues bien, para atravesar la citada puerta tienes que cumplir dos requisitos sencillamente: la Tarjeta de Prioridad Azul –Blue Priority Card– y ser el Aventurero Definitivo –Ultimate Adventurer–. Algunas pistas más: la primera tendrá origen "real", y la segunda te exigirá dotes de torero para esquivar numerosos cuernos.

Por lo demás, Pablo hace una sucinta crítica de varios juegos: «Ishar» es una "patata"; «Veil of Darkness» "está bien"; de «El Señor de los Anillos», "la segunda parte no era muy buena"; de los de Elvira prefiere no hablar, "de verdad"; «Shadowlands» "muy bueno", y «Might and Magic III», "lo mejorcito". Consecuentemente, ya sabéis dónde van este mes los seis puntos de Pablo.

Dejemoslo aquí, y pasemos rápidamente a nuestro nuevo foro.

EL RINCÓN DEL MANIACO NOVATO

Empecemos por el principio del JDR. En la mayoría de ellos suele haber que confeccionar un grupo con el que se desarrollará la aventura. Aquí asaltan muchas dudas, ya que en tal cuadrilla vamos a poner mucha confianza, y siempre hay temor de que luego nos falte alguna habilidad imprescindible, con lo que todo el trabajo estaría perdido. Por ejemplo, si en «Might and Magic III» no llevas druida o explorador no podrás usar el hechizo de caminar sobre el agua, con lo incómodo que eso puede llegar a resultar.

Para ello, suele ser conveniente estudiar totalmente el grupo predefinido en el juego. Con éste se suele poder terminar la aventura completamente, con lo que una primera solución sería cogerlo sin más.

Pero si deseas personalizarlo más, asegúrate que tus creados personajes tengan todas las habilidades de ese grupo. Adicionalmente, es conveniente asegurarse de que llevas a alguien para realizar cada tipo de las magias presentes en el juego. Sé por experiencia que no tener esta previsión puede ser frustrante: es muy normal que clases que al principio parece que no aportan nada terminen siendo fundamentales para acabar la aventura.

Y, tras el prometido rincón para los nuevos, es procedente que cerremos la reunión y salgamos de nuevo a que nos dé un poco el aire, la fresca primavera, que pronto habremos de olvidar para llevar a cabo nuestras sin par tareas.

En fin... el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Es intersante el resultado que publicamos este mes. Por fin se hace justicia a «Lands of Lore», que al principio de su estancia en nuestro país pasó injustamente desapercibido y que ahora encuentra el reconocimiento a su gran calidad, con este primer puesto algo tardío.

Por otro lado, cada vez más cerca de la cabeza, está «Might and Magic III», que ya lleva varios meses manteniéndose entre nuestros cinco de honor. Por fin parece que comienza a calar entre los maniacos esta serie.

Los Ultima ceden en sus posiciones pero mantienen la lista plagada. Es sorprendente que «Black Gate» se mantenga más que «Serpent Isle».

Y la cierra un clásico que no olvidamos, el gran «Dark Heart of Uukrul», que técnicamente está por debajo de sus compañeros, pero en lo demás no tiene qué envidiarles.

El mes que viene visitaremos nuevos y peores calabozos.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore
2.- Might and Magic III: Isles of Terra
3.- Ultima VII: The Black Gate
4.- Ultima VIII: Pagan
5.- Dark Heart of Uukrul

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **SECCIÓN MANIACOS DEL CALABOZO**



032 *HOBBYTEX#

Tu centro de ocio





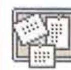
HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

 Noticias, para estar al día de la actualidad informática.

 Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.

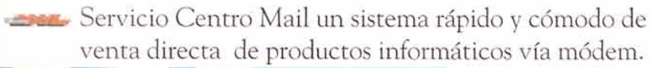
 Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

 Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

 Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?

 Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.

 Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.

 Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.

 Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol» , shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.

 Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

 Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.

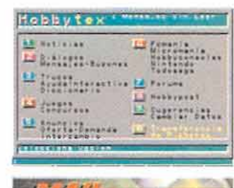
 Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.

 A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.



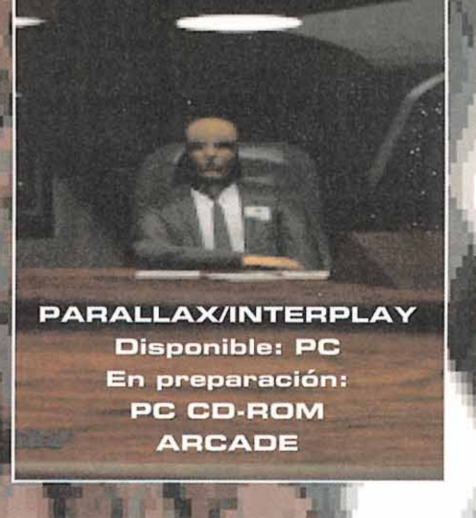


¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.



Con HOBBYTEX llegarás lejos.


PARALLAX/INTERPLAY
Disponible: PC
En preparación:
PC CD-ROM
ARCADE



¡ESCÁPATE DEL MUNDO REAL!

En poco más de una década hemos pasado de tener que hacer un gran esfuerzo, allá por 1.982, para creer que volábamos en el mítico «Flight Simulator» de Psion, a no tener que esforzarnos nada para sentir que surcamos los cielos en «U.S Navy Fighters». Entre ambos extremos hemos subido a toda clase de artefactos voladores, desde aviones de la 1ª Guerra Mundial a visionarias naves espaciales capaces de alcanzar la siempre soñada velocidad luz. Y muchas veces hemos creído que dichos artefactos volaban, que el viento los sustentaba en el aire, pero los porcentajes de realismo en el movimiento alcanzaban como máximo el noventa y seis por ciento, nunca el cien por cien. Siempre habíamos esperado el momento de sentir ese porcentaje máximo, el realismo total, sentir, incluso, como les ocurre a los pilotos y astronautas, que nos mareamos. Ese momento ha llegado. Y tiene un nombre. El mismo que va estar en boca de todos dentro de muy poco tiempo. Un nombre que, por fortuna, es fácil de memorizar, pues va a pasar a la historia del software de entretenimiento como el primer arcade para ordenadores domésticos totalmente virtual. Ese nombre es «Descent».



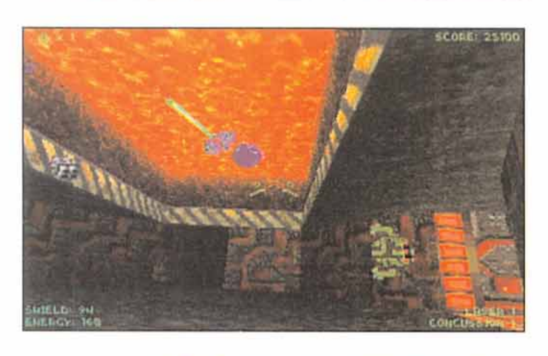
RECOMENDADO Micromanía







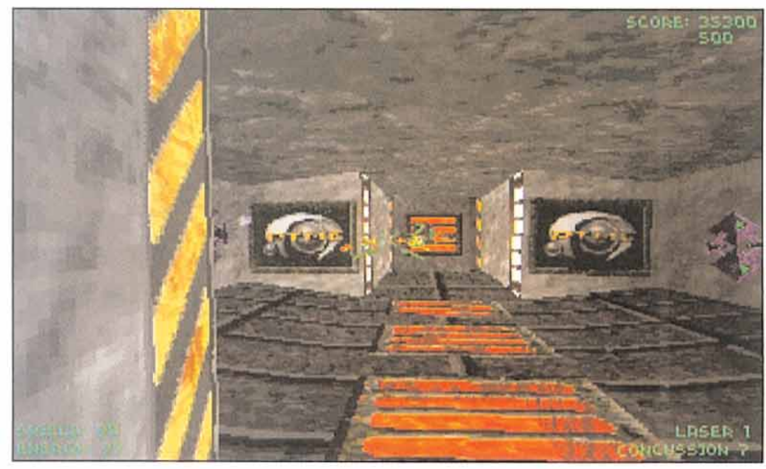




Una experiencia total. Algo que por mucho que tratemos de explicaros, es imposible de relatar con total justicia. Baste mencionar la primera experiencia que cualquiera de vosotros pueda tener la primera vez que interactúa –la palabra "jugar" ya se ha quedado pequeña– con «Descent».

Al principio, sencillamente, no te lo crees. Cuando finalmente te autoconvences de no estar soñando sino en la vida cotidiana frente a la pantalla de tu querido ordenador, te das cuenta de que va a ser un día especial. Vas viendo cómo paredes, techos y suelos avanzan hacia tí, vertiginosa e intempestivamente, y las pupilas de tus atónitos ojos no paran de abrirse y cerrarse para enfocar la visión, que pasa de grandes salas a estrechos y sinuosos túneles repletos de bifurcaciones, de amplias llanuras a repentinos y violentos precipicios que recuperan la horizontalidad tan rápidamente que apenas tienes tiempo de tirar fuerte del joystick hacia atrás para evitar un impacto brutal.

Sigues navegando a través de un extraño y, al parecer, infinito escenario tridimensional muy parecido a los que has recorrido cientos de veces en la saga «Doom», con la gran diferencia de que en éste no caminas sino que vuelas a una velocidad que nunca antes habías sentido.

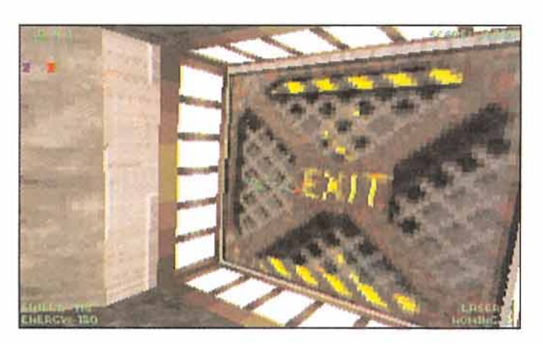


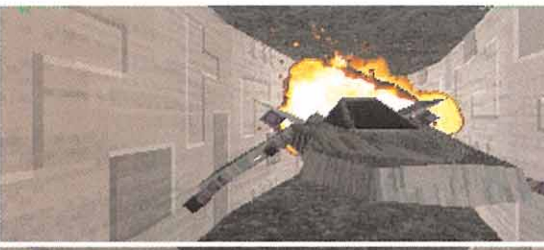
Te detienes un instante para descansar un rato de una emoción tan fuerte y recuperar la respiración. Además, te has mareado realmente, pues no es el escenario lo que se movía, sino el maldito trasto en el que te has montado, del que piensas que nada tiene que envidiar a los simuladores de la NASA. De repente oyes disparos que se estrellan contra la superficie acristalada que te rodea. Sabes que has cometido un error. Te has parado. Y ellos, sean quienes sean, te han detectado. Tu instinto de supervivencia –el realismo te ha hecho olvidar que estás en tu segura y confortable casa– hace que empiezes a moverte y entonces es cuando descubres la cualidad más asombrosa de la nave que estás pilotando: su extraordinaria movilidad. No sólo puedes cabezear en todas direcciones y ascender o descender como harías en cualquier simulador de vuelo, te quedas alucinado cuando ves que también es posible deslizarte –es decir, cambiar de posición sin alterar el ángulo de visión– hacia los cuatro puntos cardinales, lo que permite esquivar el ataque parapetándote detrás de una pared.

Cuando por fin logras escabullirte del despiadado ataque de tu desconocido enemigo, y tu pulso y niveles de adrenalina en la sangre vuelven a sus valores normales, te das cuenta de que estás boca abajo y no tardas en descubrir el mecanismo que hace que la nave pueda rotar sobre su eje sin necesidad de estar en movimiento, el cual, además, contempla la impagable posibilidad de la marcha atrás. Comienzas a probar todos los movimientos que puedes hacer y no tienes suficientes dedos en las manos para contarlos. Nada menos que doce formas de desplazamiento diferentes, número que coincide con la cantidad de armas que se pueden acoplar a la nave, seis clases de láseres y seis tipos de misiles, incluyendo una bomba de tiempo. Todas ellas tienen un















DEL ÉXITO AL FRACASO

Si contempláis la secuencia de la izquierda es que habéis triunfado, la mina ha sido totalmente destruida y los prisioneros rescatados. Por el contrario, si la que veis es la de la derecha es que algo ha salido mal y habéis fracasado. Vamos a daros algunos consejos para que esto último no os ocurra con mucha frecuencia:

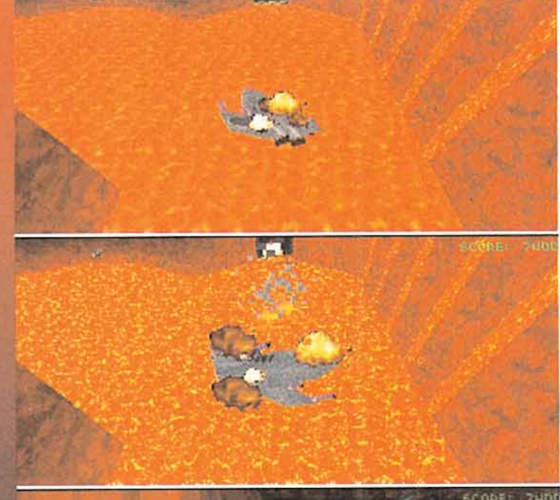
- ***Conocer todas las posibilidades de movimiento es esencial, ya que, por ejemplo, en los túneles el deslizamiento es muy útil para esconderse detrás de las paredes cuando te disparen y volver a salir cuando desaparezcan los disparos del enemigo para atacarle.***

- ***En las salas grandes es preferible moverse continuamente para evitar que los robots te encañonen.***

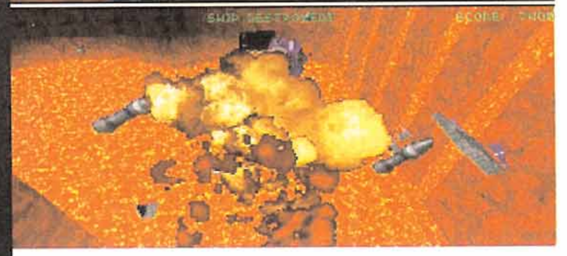
- ***Hay que saber aprovechar el armamento, ya que cuanto mayor capacidad destructiva tiene un arma, más difícil es de encontrar. Es mejor reservar los misiles y las bombas de tiempo para el reactor nuclear o para grandes grupos de robots.***

- ***Explorar a fondo todas las estancias puede salvarte la vida, pues a menudo hay estancias secretas llenas de múltiples ayudas. Podéis descubrir las puertas secretas observando los cambios de color e iluminación en las paredes.***

- ***Antes de destruir el reactor, estudiaros a la perfección el camino hacia la puerta de salida, pues no váis a tener tiempo de equivocaros de túnel. Intentad esquivar los robots que os atacaquen; si lucháis con ellos no lograréis salir a tiempo...***







poder destructivo inversamente proporcional al número de recambios que hay esparcidos por las salas. Aunque tu mejor defensa es la gran capacidad de desplazamiento de la nave, no está demás contar con semejante sistema de armamento.
De repente, vuelves a estar bajo otro ataque y no tienes ninguna posibilidad de escapar. Te han rodeado y sólo puedes defenderte con el láser más débil. El porcentaje que indica el nivel de armadura desciende rápidamente, y cuando el valor llega a la unidad, ves como a cámara lenta una enorme bola de fuego que se dirige inexorablemente hacia tí. Es el final. Y un microsegundo antes del impacto, todo se apaga y vuelves a ver las paredes de tu habitación. Pero no ha sido el típico suelo del que te despiertas justo cuando vas a morir, sino un apagón, que te ha hecho salir del apasionante mundo de «Descent» y te das cuenta de que, por primera vez, no has jugado en ese mundo, no te has movido por él, sino que has estado en él, has "existido" en su interior.
Entonces es cuando te asalta una pregunta a la que no es fácil responder: ¿Cómo lo han hecho?

MOVIMIENTO ESPECTACULAR

Los responsables del programa, Parallax Software, ya habían demostrado su excelente hacer a la hora de mover un cuerpo sólido en un espacio tridimensional en uno de los mejores simuladores de vuelo existentes, «Microsoft Flight Simulator».
Pero querían superarse y cuando empezaron a programar «Descent» tuvieron la sensacional idea de diseñarlo para un sistema virtual, ya que el programa soporta el uso de cascos virtuales, como el Forte VFX-1 y el Vectormaxx CyberMaxx. Así, no nos ha extrañado nada el resultado obtenido: la mejor y más realista sensación de movimiento que jamás habéis experimentado. Pero, por suerte, no hace falta tener uno de esos maravillosos cascos virtuales –que dentro de muy poco van a sustituir al joystick como el periférico rey–, para disfrutar de «Descent»; basta con unos altavoces –aunque os recomendamos los auriculares– y un simple monitor.
Como ya os hemos dicho, los decorados son similares a los del «Doom», es decir, poseen una textura granulada que provoca la indescriptible sensación de vuelo real de la nave cuando ésta se encuentra en movimiento. Además, tanto paredes como techos están llenos de carteles, pantallas y focos de luces, que crean diferentes efectos de iluminación y contraste que dotan a los escenarios de una gran calidad gráfica.
La perspectiva subjetiva de visión puede estar enmarcada por la cabina de la nave, en cuya parte inferior se hallan los indicadores, o podemos optar por la espectacular visión a pantalla completa en la que desaparece la cabina y los indicadores aparecen superpuestos en las esquinas, siendo perfectamente legibles y sin entorpecer la visión en ningún momento. También hay una vista de la parte trasera de la nave.

SONIDO ESPACIAL

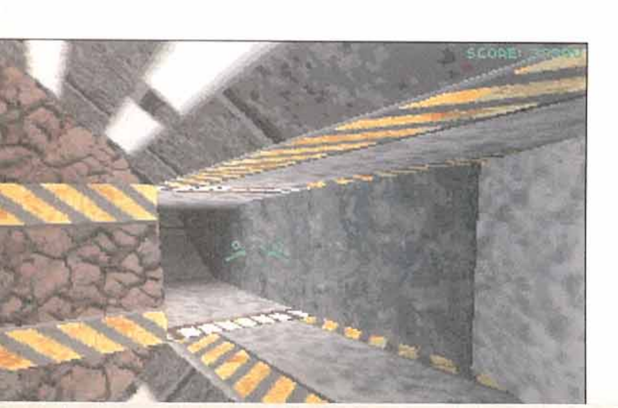
Pero como en todo mundo virtual, en el de «Descent» el sonido juega un papel esencial, pues además de la animación, el movimiento y los gráficos, es preciso que los efectos sonoros contribuyan a introducir al jugador en su interior. Los disparos, explosiones, impactos y el ruido de las naves, además de tener una calidad de digitalización impactante, nos envuelven en todo momento, consiguiendo un magnífico y realista efecto de espacialidad, es decir, que según de dónde proceda el sonido lo oiremos con más o menos intensidad y variará el canal utilizado, con lo que podemos cerrar los ojos y "ver" con los oídos.
No obstante, utilizando los auriculares se aprecia el sonido envolvente. La banda sonora es igualmente espectacular y, aunque la música puede estar desconectada durante la acción, las composiciones tienen unos ritmos de los que animan a seguir navegando y disparando sin parar.

UNA INNOVACIÓN APASIONANTE

Aunque como en todo buen arcade, al argumento no es precisamente el punto fuerte ►



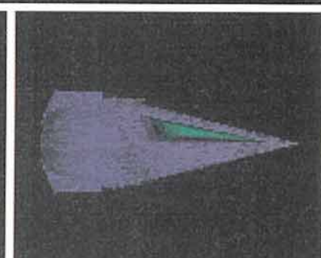
de «Descent», no está de más saber el por qué, para quién y contra qué combatimos.
En un indeterminado futuro, el hombre ha colonizado cientos de planetas de los que obtiene materias primas. A una de las mayores corporaciones de explotación le ha surgido un grave problema: los robots que trabajan en sus minas han perdido el control, han asesinado a sus operarios humanos y han cortado todas las comunicaciones con el exterior, con lo que la Corporación ha dejado de tener el poder sobre las mismas. Por ello recurren a vosotros que, con la ayuda de una nave Pyro-Gx modificada, debéis entrar y destruirlas.
El desarrollo de la acción es muy similar al del «Doom», pues cada mina es un complejo laberinto de salas interconectadas por multitud de túneles, precipicios y bifurcaciones. Existen cientos de puertas, pero algunas sólo se abren con la llave del color correspondiente a su marco. Estas puertas dan acceso a los diferentes niveles de la mina, en el último de los cuales está el reactor nuclear que alimenta la mina y que debéis destruir. Pero en este punto es en el que se ha añadido una novedad emocionante, pues además de destruir el reactor debemos escapar de la mina antes de que estalle, para lo que disponemos de una cuenta atrás que se inicia en el momento en que una voz nos anuncia el inicio del proceso de destrucción.
En pocos segundos, debemos dar la vuelta y dirigirnos hacia la puerta de salida –que deberemos descubrirla antes– que normalmente está muy cerca de la sala del reactor, pero que suele estar custodiada por naves enemigas. La cuenta regresiva, el sonido de la alarma, las luces intermitentes, la lucha contra reloj, hacen que esta parte del desarrollo sea tan divertida como apasionante y añada emoción al resto, que consiste en la búsqueda de las llaves y la lucha contra las naves enemigas, aunque también hay que rescatar a los supervivientes y explorar cientos de estancias secretas



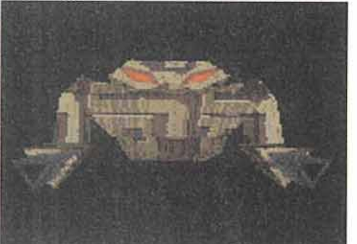












LOS ROBOTS

Estas son algunas de las máquinas que van a tratar de eliminaros a toda costa durante vuestro descenso a las minas.
Además de su terrible y agresivo aspecto, la cualidad más importante que tienen es su inteligencia artificial, que aumenta según el nivel de dificultad elegido hasta extremos pseudo-humanos en los que es casi imposible encuadrarlos en el punto de mira. Además tienen otra extraña cualidad: un morphing que les hace capaces de autofabricarse sus propias armas y modificarse por sí solos.
En fin, son unas auténticas maravillas tecnológicas encaminadas a hacer que vuestra existencia a través de los laberintos de las minas sea lo más corta posible.

en las que se suele encontrar la mayoría de las ayudas en forma de recuperadores de energía y armamento.
Para no perdernos, disponemos de otra espectacular innovación: un mapa en tres dimensiones en el que es posible moverse gracias a los efectos de rotación y zoom.
Existen varios niveles de dificultad que van desde aquel tan sencillo, que hasta quien no ha cogido un joystick en su vida puede terminar el juego completo, al sencillamente imposible de acabar y ni los que ya cuenten con cientos de joysticks destrozados en su currículum pueden soñar con lograrlo.
El mapa de las minas no cambia con el nivel de dificultad, lo que sí se altera es el número de robots, la potencia de sus armas –en el nivel máximo un par de impactos bastan para destruirte– y la habilidad para esconderse y esquivar tus disparos.
Otros detalles destacables son la posibilidad de jugar con otros compañeros vía modem o desde una red de servidores; las cinematográficas secuencias de destrucción de la nave o de salida de la mina; el estallido en cientos de pedazos de las naves enemigas–que incluso pueden golpear nuestra nave– y la gozada de destruir elementos del decorado como carteles, monitores, etc.

LO BUENO: ***La variedad y realismo del movimiento, el sonido, los efectos gráficos y un emocionante desarrollo, lo convierten en el mejor arcade "matamarcianos" jamás hecho en un PC.***

94

LO MALO: ***Precisamente el número de movimientos disponibles hace que falten dedos para controlar la nave, pues además de tener que manejar un joystick o ratón de dos botones hay que utilizar algunas teclas.***

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS

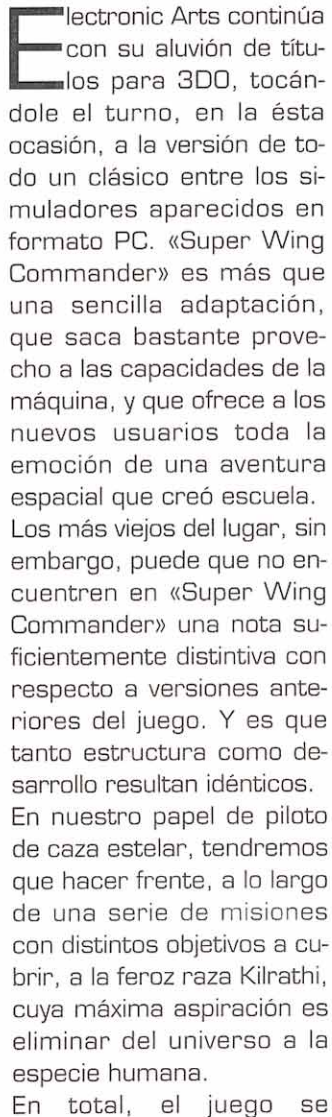
Pasemos ahora a hablar de lo que más os asusta, los números, esa configuración que necesitaréis para disfrutar de esta auténtica maravilla de arcade. Hasta en este aspecto «Descent» sobresale del resto; nada de Pentium, ni de 8 megas, ni de CD-ROM. Con un 486DX a 33 Mhz con sólo 4 MB de Ram, una disquetera, veinte megas en el disco duro y una SoundBlaster Pro, pueden situar las opciones de detalle gráfico y el número de canales de sonido al máximo y obtener una velocidad de movimiento endiablada, sin ralentización durante el traspaso de datos desde el disco duro a la Ram.
Lo único apreciable al utilizar un procesador más potente y más memoria es la reducción de los tiempos de espera al cargar el programa y entre cada fase.
Como véis, con poco se puede interactuar con «Descent» y sumergirse en un mundo virtual que puede servir para esa ración diaria que necesitamos de evasión de nuestro mundo real.
Un universo virtual en el que desahogarse es todo lo que ofrece «Descent». Lo cual no es poco.

A.T.I.

El origen, en 3DO

SUPER WING COMMANDER

ORIGIN
Disponible: **3DO**
SIMULADOR ESPACIAL



Electronic Arts continúa con su aluvión de títulos para 3DO, tocándole el turno, en la ésta ocasión, a la versión de todo un clásico entre los simuladores aparecidos en formato PC. «Super Wing Commander» es más que una sencilla adaptación, que saca bastante provecho a las capacidades de la máquina, y que ofrece a los nuevos usuarios toda la emoción de una aventura espacial que creó escuela.

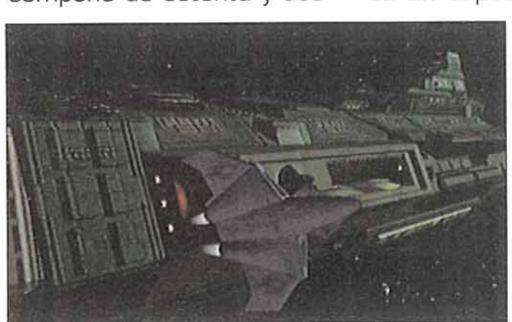
Los más viejos del lugar, sin embargo, puede que no encuentren en «Super Wing Commander» una nota suficientemente distintiva con respecto a versiones anteriores del juego. Y es que tanto estructura como desarrollo resultan idénticos.

En nuestro papel de piloto de caza estelar, tendremos que hacer frente, a lo largo de una serie de misiones con distintos objetivos a cubrir, a la feroz raza Kilrathi, cuya máxima aspiración es eliminar del universo a la especie humana.



En total, el juego se compone de setenta y dos misiones, durante las cuales las tareas de escolta, navegación por campos de asteroides, ataque y defensa, serán el principal argumento del programa para meternos de lleno en una ambientación muy lograda, en la que las distintas animaciones y escenas cinemáticas tienen un papel sobresaliente.

Sin embargo, no es ésto lo más destacado de «Super Wing Commander». A nivel de juego, propiamente dicho, la sencillez en el manejo de la nave y la vertiginosa velocidad de la acción resultan, sin duda, dos de los puntos más característicos del juego. Pero es en el apartado técnico, sobre todo en lo concerniente al sonido digital, donde se nota un especial cuidado en esa peculiar atmósfera que el programa tiene.



Las animaciones interfase, dedicadas sobre todo a las escenas de diálogo con otros personajes, ofrecen una buena calidad gráfica, aunque no deja de notarse ese aspecto mecánico en aquéllos, que también se apreciaba en la versión PC.

Los puntos negros de «Super Wing Commander», a nivel técnico, estriban en la brusquedad, quizá motivada por la velocidad, de los movimientos de la nave en algunas circunstancias, y el excesivo tiempo de carga.

A nivel de juego, es posible que algunos usuarios lo encuentren algo reiterativo, sobre todo si no conocen versiones anteriores.

Pero «Super Wing Commander» es un buen juego, a pesar de todo. Muy buen juego. Y constituye toda una oportunidad para acercarse al origen de una de las series más aclamadas de Origin, que tendrá su inmediata continuación en la versión 3DO de «Wing Commander 3». Pronto, en sus pantallas.

81

F.D.L.

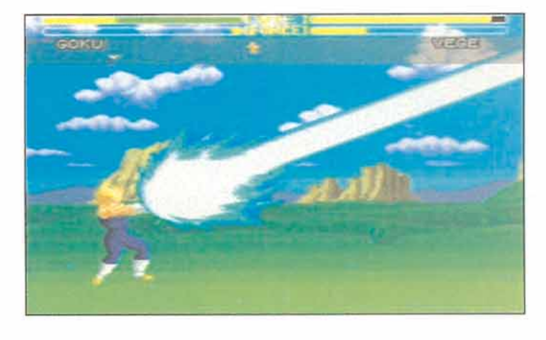
Pobre Songoku

DRAGON BALL Z 3

BANDAI
Disponible: **SUPER NINTENDO**
ARCADE

Los Dragon Ball-maníacos están de enhorabuena una vez más, ya que el último lanzamiento relacionado con esta popular serie de dibujos nos trae a todos los personajes ya conocidos. Los que vayan buscando un juego de lucha encontrarán bastantes similitudes con anteriores partes y un programa un tanto pobre, si se compara con otros del mismo género.

Entrando en materia, «Dragon Ball Z 3» enfrenta a los luchadores en una serie de combates en modo campeonato o desafíos individuales en los que pueden participar más de un jugador, o incluso el ordenador contra sí mismo. Los golpes que exhiben



los contendientes son muy normales y poco espectaculares, si exceptuamos la famosa "onda vital". También reseñar que la lucha se puede desarrollar en dos planos distintos, tanto en el suelo como en el aire, pues todos tienen la particularidad de volar. La variedad tampoco es su fuerte, pues con las limitaciones de tener que ser personajes de la serie, no son muy abundantes; y los golpes que utilizan son bastante limitados y repetitivos.

En resumen, más de lo mismo con pocas variaciones, realización gráfica a nivel de escenarios mediocre, y jugabilidad limitada. Los fanáticos no dejarán de serlo, pero no pueden negar que hay juegos del mismo estilo mucho mejores.

61

C.S.G.

...y además

ATRACCIONES AL GUSTO

THEME PARK

V. COMENTADA: 3DO
ESTRATEGIA



Si hablamos de versiones, hablemos de «Theme Park», porque no es la primera, ni la última, que ha sufrido el juego –ya nos entenderéis más adelante, ya–. Una versión de impecable factura, que introduce en el 3DO novedades en cuanto al control de las acciones. Los menús han desaparecido de pantalla y son accesibles mediante la pulsación de los botones del pad. La mejor visibilidad y la sencillez de manejo se convierten así en las dos características principales del juego. La calidad global se ve reforzada por la inclusión de las animaciones de las atracciones que se podían contemplar en la versión PC CD-ROM del programa de Bullfrog, para ofrecer un sabroso producto a todos los usuarios de 3DO, que quieran hacer de su máquina una gran atracción para los momentos de ocio.

✪✪✪✪

... Y TAMBIÉN EN MAC

REBEL ASSAULT

V. COMENTADA: MACINTOSH CD-ROM
ARCADE

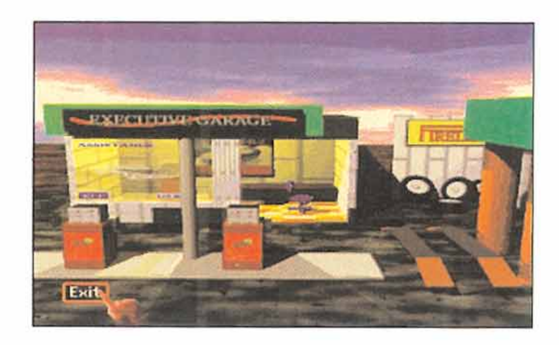
Ya la fuerza impuso su ley en el Mac, hasta que llegue el Imperio y nos de caña. Vamos, que de «Rebel Assault» no hay que decir absolutamente nada, porque no hay nada nuevo bajo el sol. La misma excelente calidad que en la versión PC, las mismas excelentes animaciones, una gran jugabilidad, fascinante calidad sonora... Vince Lee no sabe hasta qué punto acertó con la programación de «Rebel Assault». Y nosotros quizá nunca se lo agradezcamos lo bastante. Pero el caso es que el juego es uno de los mejores arcades programados jamás, con la fascinante trilogía de Goerge Lucas como telón de fondo. Dicen que la fórmula del éxito no existe, pero visto lo que hacen los chicos de LucasArts, empezamos a dudarlo...

✪✪✪✪

✪ MALO ✪✪ REGULAR ✪✪✪ BUENO ✪✪✪✪ MUY BUENO ✪✪✪✪✪ EXCELENTE

Distracción a las cuatro ruedas

RALLY CHAMPIONSHIPS





FLAIR SOFTWARE
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V.Comentada: **PC CD-ROM**
ARCADE

Coches preparados para la ocasión. Un circuito previamente señalizado a través de los parajes más inhóspitos y con el trazado más sinuoso. Nieve hasta el techo, barro en toda la carrocería o animales salvajes contemplándonos en cada curva. Es una aventura, es un juego, es un rallye. Desde un Peugeot 205, un Lancia Delta, y hasta un Toyota Celica, están a nuestra disposición para recorrer las heladas planicies suecas, la tórrida selva africana o las calles de una ciudad. Y junto a ellos, tres posibilidades de juego: práctica, carrera simple o campeonato del mundo, en la que podremos escoger neumáticos y conductor. Según vayamos ganando carreras se obtendrán compensaciones económicas que servirán para mejorar nuestro equipo, así como para poder jugar nuevos escenarios con distintas condiciones metereológicas o de trazado. Además, cada recorrido está salpicado de bonus, como gasolina, dinero o tiempo –componente vital para clasificarse o perder. Estamos frente a un perfecto arcade: acelerar a tope, frenar en las curvas y sortear los obstáculos del camino. La jugabilidad es buena, el coche no se controla demasiado mal, aunque hay que hacerlo muy bien para clasificarse, de lo que se desprende que la dificultad es excesiva. Los gráficos son buenos, tanto los trazados como los decorados en todos los escenarios, aunque las fases nocturnas sean algo confusas. El número de vehículos y fases es amplio y consigue variedad. El realismo no es su punto fuerte, pero mientras sea adictivo ¿quién quiere un arcade realista?

78

C.S.G.

No me lo puedo creer

TRUE LIES

ACCLAIM
Disponible: **SUPER NINTENDO**
ARCADE

Nos quejábamos de que no salían juegos basados en argumentos de películas, pues aquí nos ponen los chicos de Acclaim dos tazas. Nuestro forzudo amigo Arnold se da una vuelta por distintos parajes de todo el mundo acribillando a todo terrorista que se le pone por delante en un arcade de armas tomar. No hace falta ser crítico de cine para ver de nuevo al cachas encasillado y repitiéndose en un papel, y no nos referimos a la película, sino al juego. Y quien no se lo crea, que eche un vistazo a programas como «Commando» protagonizada por el mismo actor, o a «Rambo» de su amigo Silvester, que dieron lugar a maravillosos juegos en su tiempo y en nuestro entrañable micro de 8 bits. Pero no ahora.

Ahora nos encontramos con un arcade de vista superior en el que controlamos a Arnold que tiene que cumplir una serie de misiones que se corresponden con el argumento

Paseo por las profundidades

SEAQUEST





MALIBU GAMES
Disponible: **SUPER NINTENDO**
En preparación: **MEGA CD ARCADE**

En «SeaQuest» hay componentes tanto de arcade como de estrategia, aunque la calificación de aventura es lo que más le pega, pues responde perfectamente a lo que se ha querido conseguir con él.
Creado a imagen y semejanza de la serie de tv, trata de que el jugador participe en las aventuras submarinas en que se ve envuelta la tripulación de la nave SeaQuest. En el objetivo de preservar el orden y combatir los problemas presentes en su entorno marino, nos enfrentaremos a una serie de misiones para llegar a ser almirante.
Las misiones van desde destruir submarinos enemigos o rescatar hombres atrapados en las minas submarinas, hasta reparar fugas de combustible en un barco hundido. Para cumplirlas deberemos hacer uso de distintos vehículos, aparte del mismo SeaQuest. Y es ésta variedad de características y uso de las mismas, uno de los principales atractivos del juego. El otro lo constituye el aspecto gráfico, muy cuidado si lo observamos a través de los preciosos decorados de los fondos marinos, los gráficos de los vehículos o de las estructuras. No hay que desdeñar tampoco los sonidos y música que generan la ambientación necesaria para el juego. Todo ello equilibrado, salvo que el nivel de dificultad es muy elevado; aunque siempre existe la opción de escoger el orden en que realizaremos las misiones para cumplir una fase, momento en el cual se nos otorgará un codiciado password.
A pesar de no tener un desarrollo muy rápido, ser algunos vehículos difíciles de controlar y la complejidad intrínseca que tiene, es un juego entretenido y de calidad, merced a sus misiones, su realización gráfica y argumento paralelo al de la serie.



C.S.G.

---

del film. Matar, recoger armas y objetos para abrir puertas y accionar mecanismos, y procurar no acabar con los inocentes contribuyentes que pululan inconscientemente entre tanto asesino. Las fases de buscar y matar en edificios se turnan con otras en las que avanzar rápidamente, mientras preservamos nuestra vida, es la tónica. En ambas se echa de menos un mapa que nos indique nuestra posición, así como una sensible disminución del nivel de dificultad para poder avanzar razonablemente con nuestras insuficientes tres vidas.
En gráficos, sonido y adicción no está muy mal, pero en cuanto a jugabilidad pierde mucho, aunque resulte divertido, y la originalidad es nula debido sobre todo al enorme parecido con los mencionados juegos legendarios y las múltiples copias que surgieron después.
Un arcade que surge ahora sin aportar nada nuevo y que pasará a engrosar la lista de los miles de parecida factura.

55

C.S.G.

...y además

MÁS Y MÁS

LEMMINGS

V. COMENTADA: CD-i
HABILIDAD



Las pequeñas criaturas de pelo verde atacan de nuevo –¡oh, no!–, para destrozar las neuronas del pobre usuario que caiga en sus redes. Adicción al máximo nivel y diversión pura. Eso es «Lemmings». Y no hay más. Idéntico en todas y cada una de las fases a las miles de versiones aparecidas hasta la fecha, el CD-i debía ser la única máquina que les quedaba por asaltar –¿o no?–. Los que ya conocieran los lemmings, evidentemente, no se van a encontrar nada nuevo. Lo único, que la opción de acelerar el tiempo ha desaparecido. Los usuarios que no sepan quienes son estas torpes criaturas –que o bien acaban de nacer, o han estado de viaje durante los últimos años dando vueltas por el mundo– tienen la oportunidad de conocerlas, enamorarse de ellas, odiarlas y quedarse enganchados a un juego que ha entrado en el Olimpo de los clásicos por derecho propio.

CON LOS BRUJOS HEMOS TOPADO

WARLOCK

V. COMENTADA: SUPER NINTENDO
ARCADE/AVENTURA

Con las plataformas de por medio, la brujería como telón de fondo, y el cine como inspiración, este combinado de arcade y aventura resulta ser uno de los últimos productos Acclaim que, con buenas dosis de técnica, no ofrece un excesivo nivel de originalidad. Saltos, disparos, unos cuantos personajes tétricos, y una persecución del gran brujo enemigo que tiende a hacerse eterna, son los principales ingredientes de «Warlock».Nada nuevo, sí, pero al menos alcanza un nivel de calidad considerable, cosa que no todos pueden decir. Los fanáticos de las plataformas están de enhorabuena, aunque no resulta especialmente innovador.

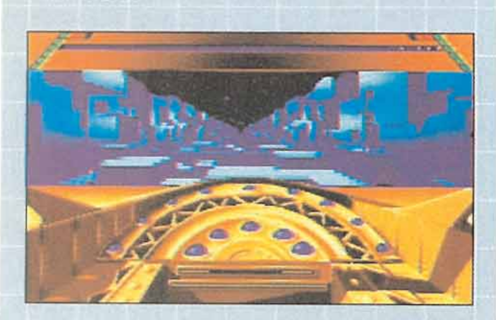


...y además

LA VENGANZA INDÍGENA

INCA

V. COMENTADA: CD-i
AVENTURA



La aparición de «Inca» en formato PC, dejó bien a las claras que en Francia existen numerosos, y de indiscutible talento, grupos de programación. Y su posterior lanzamiento para CD-i ha de considerarse como todo un acierto. Originalidad –a pesar del tiempo transcurrido– e impecable factura, son sólo dos de los aspectos más destacables de una aventura que desborda imaginación. La combinación de fases arcade con otras de inteligencia, dotan a «Inca» de un atractivo –en el que influye también decisivamente su altísima calidad gráfica–, capaz de satisfacer a cualquier usuario, por exigente que éste sea.
Un buen producto lo es siempre, independientemente de la plataforma en que sea lanzado. «Inca» lo fue, y es el ejemplo más claro de lo que decimos.

EN LA LÍNEA HABITUAL

PINBALL FANTASIES DELUXE

DISPONIBLE: PC CD-ROM
ARCADE

21st Century jamás ha negado que se dediquen casi exclusivamente a los pinball para ordenador. Y su mayor especialidad encuentra su más exquisita preparación en «Pinball Fantasies Deluxe», un CD que incluye las mesas que se podían encontrar en «Pinball Fantasies», más cuatro originales que combinan nuevas características para ofrecer el juego que todo usuario sueña, y en el que la diversión es lo único que importa. Opciones de "multiball" añadidas, proporcionan mayor atractivo a un programa que, bueno en su anterior versión, en esta lo iguala y lo supera. Y no hay más que decir.



Kirk y compañía

STAR TREK. STARFLEET ACADEMY





INTERPLAY
Disponible: **S.NINTENDO**
ESTRATEGIA

Un cartucho con el que la compañía Iterplay pretende ponernos a factor nueve, sin que apenas nos demos cuenta. Hay que fijarse detenidamente en el subtítulo: «Starship Bridge Simulator»; nuestro cometido principal será el aprendizaje de las habilidades para comandar una nave estelar e, incluso, llegar a la capitanía del Enterprise.
A lo largo de todo el juego tendremos que asistir a clases teóricas, poniendo después en práctica los conocimientos adquiridos. Éstos se refieren a todo tipo de áreas de la navegación estelar: control de radar, identificación de objetivos, protocolo, combate, etc.
A aquellos que tan sólo estén interesados en los combates, «Starfleet Academy» se les hará un juego aburrido, soso y tremendamente lento. Sin embargo, no hay que confundir las churras con las merinas, vamos, que el cartucho no es el típico arcade, sino un juego de estrategia en el que paciencia y observación serán las dotes necesarias para sacarle todo el jugo. Pero quizás a estos usuarios se les haga más ameno el programa con la opción de dos jugadores, que utiliza el habitual recurso de la pantalla partida.
En cuanto al apartado técnico, «Starfleet Academy» ofrece unos detallados gráficos, bastante variados y trabajados como para no cansar, y su manejo es sencillo, controlándose todo con menús e iconos, que podemos hacer aparecer en cualquier momento. Aprender a dominar éstos será lo imprescindible para no tener ningún problema; y leerse con atención las instrucciones, claro.
En fin, un buen cartucho, que se sale de lo habitual, para ofrecer un producto atractivo y bien hecho, pero no apasionante.

78

F.D.L.

Lo difícil es sorprender

UNIRACERS

NINTENDO
Disponible: **SUPER NINTENDO**
ARCADE

Que un juego sorprenda a quien lo prueba por primera vez, e incluso a quien ha visto muchos juegos tremendamente originales, es difícil. Y ahí reside el principal atractivo de «Uniracers»; es un programa que podemos englobar en la categoría de diferentes. Nuestro cometido va a consistir en superar una serie de recorridos con un determinado vehículo: en resumen, una carrera contra el tiempo o contra otro competidor. La originalidad radica en su desarrollo: nuestro vehículo va a ser un curioso monociclo dotado de vida propia, sin conductor que lo maneje. Pero no se mueve sólo, sino que seremos nosotros los que le indiquemos en todo momento por dónde tiene que ir, cuándo tiene que saltar o hacer una pirueta. Los movimientos de nuestro "personaje" son de lo más curiosos, pues se le ha asignado una personalidad casi humana, con gestos

Plataformas isométricas

WHIZZ





FLAIR SOFTWARE
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
ARCADE

Un CD-ROM que se juega directamente desde esta unidad y no hace falta instalar en disco duro ya tiene un punto muy importante a su favor. Si después tiene unos gráficos tan divertidos como «Whizz», ya merece bastante que le echemos un vistazo. Y si, finalmente, al jugar con él pasamos un rato bastante entretenido, tenemos la mejor razón para recomendarlo a nuestras amistades. Y de hecho, es un juego bastante recomendable, aunque no sea nada del otro jueves en ninguno de sus aspectos. Pero tiene detalles que otros juegos pasan por alto y que hacen que jugar con él sea una experiencia divertida, que en resumidas cuentas es lo que se busca al comprarlo.

«Whizz» es un arcade de plataformas, realizado con la perspectiva isométrica que tanto éxito tuvo hace algún tiempo –recordemos la técnica "filmation"–. Y su argumento es tan simple como un conejo que tiene que atravesar una serie de fases hasta llegar a su globo. Como siempre, enemigos pululeantes que esquivar y objetos que recoger para conseguir puntos, más tiempo para completar la misión o recargarnos la vida. Los puzzles también son constantes, así como la variedad de formas de transporte que usará nuestro protagonista, los graciosos decorados o las animaciones de los enemigos. Para acabar con éstos últimos, Whizz se convertirá en un torbellino de manera parecida a como sucede con Dizzy Devil, el diablo de Tasmania de los TinyToons.

79

Elevado en cuanto a adicción, jugabilidad y dificultad se refiere, no constituirá el juego de su vida para nadie, aunque sí le ayudará a pasar con facilidad un buen rato.

C.S.G

---

propios de un corredor; así mismo, puede hacer giros sobre sí o moverse en cualquier dirección.

El otro componente del juego son los escenarios: un conglomerado de pistas que suben, bajan, se enroscan y toman todas las formas posibles con loopings, cruces, tramos unidireccionales, etc. Su número es muy elevado, siendo todas distintas y clasificadas por niveles de dificultad. En lo que coinciden es que todas consiguen acción trepidante y desenfrenada, y una adicción enorme que lleva a intentar ganar una carrera tras otra.

Y poco más; los gráficos son todo lo sencillos que debieran ser, sin hacer falta mucho más; los sonidos nos acompañan de forma agradable en el juego; y la jugabilidad es buena, con una dificultad ajustada.

78

Jugable a tope, adictivo y entretenido, partiendo de una idea simple.

C.S.G.

...y además

CONOCIMIENTO SUBACUÁTICO

LA AVENTURA DEL MUNDO SUBMARINO

V. COMENTADA: PC CD-ROM
ANAYA INTERACTIVA



La serie «La Aventura del Conocimiento» continúa perpetuándose, en este caso con un volumen dedicado a la fauna y flora subacuática. Una de las colecciones temáticas más importantes de los últimos tiempos, cuenta en la presente ocasión con datos sobre el mundo submarino recogidos y ofrecidos por uno de los más importantes conocedores del entorno, como es Jacques Cousteau. El habitual desarrollo de los productos de la colección, se sigue también aquí, con la combinación de datos, imágenes, voces y juegos, que lo hacen especialmente indicado para los más pequeños de la casa. Un excelente producto que viene a unirse a la cada vez más larga lista de volúmenes, capaz de colmar las ansias de conocimientos de cualquier usuario.

EL QUE FALTABA

THEME PARK

V. COMENTADA: MEGA DRIVE
ESTRATEGIA

Mega Drive era una de las pocas máquinas que faltaban por encontrar su versión de «Theme Park», para alegría de sus usuarios. Y aquí está. Era el cartucho que faltaba. El diseño y la línea de juego se acerca mucho más a la de su homónimo en Super Nintendo y PC, que a la de 3DO comentada en esta sección. En cuanto a gráficos y detalle de los mismos, se nota cuidado, aunque quizás algo limitado, y en lo referente a jugabilidad, tan sencillo –o tan complicado– como cualquier otra versión. Eso sí, con todos los iconos permanentemente en pantalla.

«Theme Park» es ya un juego muy conocido, y no creemos que sea necesario contar nada más sobre él.





Los clubes más poderosos del mundo, los entrenadores más prestigiosos, los jugadores mejor pagados del planeta y la liga más competida ya están en tu PC. Disfruta participando en el SCUDETTO 94-95 con cualquiera de los 18 equipos de la Serie A italiana.



PC CALCIO es una verdadera enciclopedia interactiva con más de 135.000 palabras que te va a enseñar quién es quién en el fútbol italiano: exhaustiva descripción técnica y completo historial de cada jugador, aderezado con las más sorprendentes anécdotas de sus vidas tanto en el terreno deportivo como personal.



La calidad de PCFUTBOL se refuerza en PC CALCIO. En los meses que separan el lanzamiento de ambos productos nuestros programadores han trabajado duro. El resultado ha sido una mucho mayor precisión y belleza en las jugadas y el dotar, a aquellos jugadores que en la realidad están capacitados, de un espectacular regate que va a deleitar a los amantes del fútbol espectáculo.





La Tierra, año 1998. Una nave espacial ha perdido el control.



El submarino nuclear U-92 nos conduce cerca del lugar del impacto.



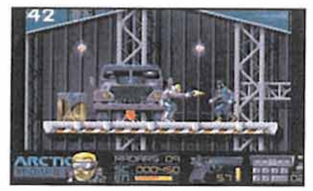
Tu misión: rescatar tecnología del futuro.



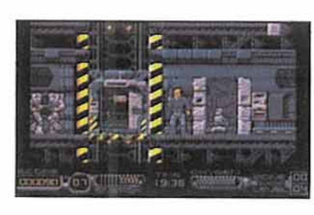
Cuando pises la superficie helada del Artico no habrá retorno.



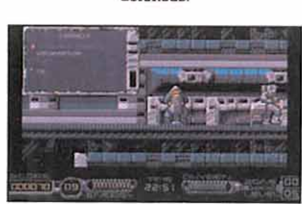
La base enemiga tiene buenas defensas.



Penetra en su interior para anular el sistema de comunicaciones.



Una vez en la nave ocúltate de los androides de vigilancia.



Infíltrate en la red de ordenadores para conseguir información.



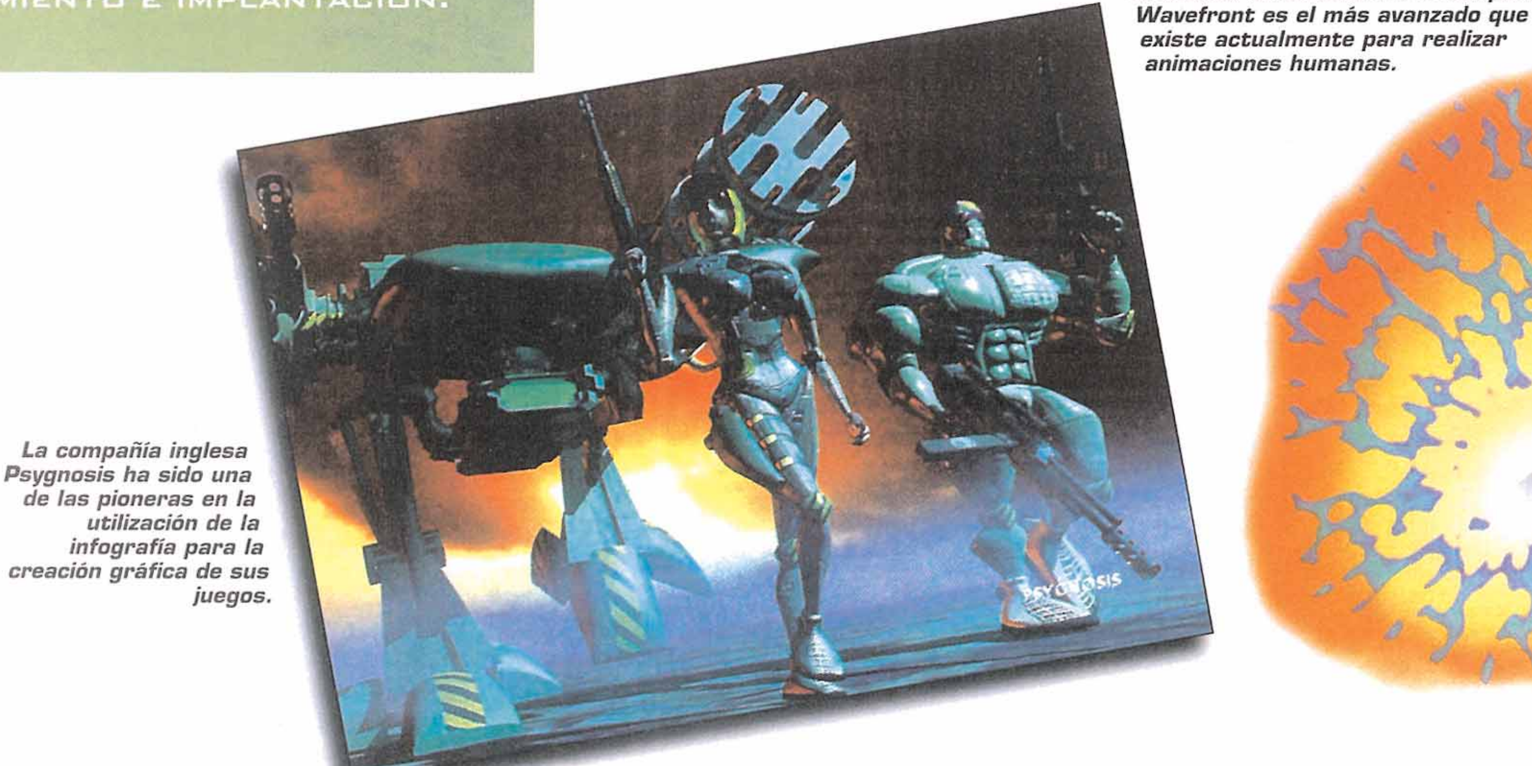
Cuando parecía todo conseguido, descubres que **NO ESTAS SOLO**.

LAS NUEVAS HERRAMIENTAS INFOGRÁFICAS AL SERVICIO DE LOS VIDEOJUEGOS

Jugar en 3D

EN LAS ÚLTIMAS FERIAS MUNDIALES EN LAS QUE ESTÁ PRESENTE EL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO, EL CES DE LAS VEGAS, SIN IR MÁS LEJOS, ASISTIMOS A UNA PRESENCIA CADA VEZ MAYOR DE LAS COMPAÑÍAS TRADICIONALES DEL MUNDO DE LA INFOGRAFÍA, QUE VEN EN EL DESARROLLO DE LOS VIDEOJUEGOS PARA PC Y CONSOLAS UNA DE SUS ÁREAS DE MAYOR CRECIMIENTO E IMPLANTACIÓN.

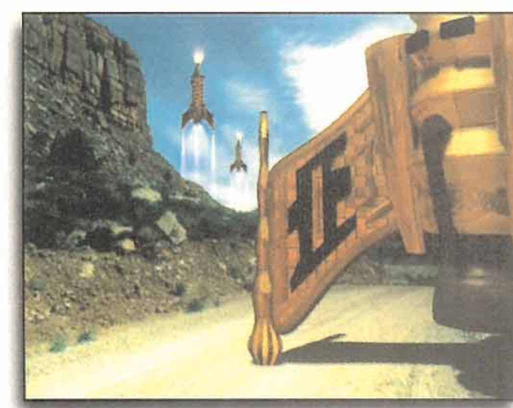
El módulo Kinemation de la compañía Wavefront es el más avanzado que existe actualmente para realizar animaciones humanas.



La compañía inglesa Psygnosis ha sido una de las pioneras en la utilización de la infografía para la creación gráfica de sus juegos.



Los próximos juegos de First Contact han sido desarrollados utilizando GameWare de Wavefront Technologies.



En «Star Control II» se han usado intensivamente las herramientas de Alias para crear las escenas y animaciones que incluye.

Hasta hace poco tiempo, la elaboración de los gráficos para los videojuegos era una tarea casi artesanal. Los grafistas disponían de uno o dos programas gráficos al estilo de «Deluxe Paint» o similar, con el que se dibujaban los sprites, los fondos y todo el resto de elementos gráficos necesarios. También era posible crear una previsualización de las animaciones de los personajes para comprobar el efecto que tendrían en el videojuego. Aún hoy, éste sigue siendo el proceso de trabajo de la inmensa mayoría de diseñadores de gráficos de nuestro país. En ciertas ocasiones se añaden otras técnicas como el retoque de imágenes digitalizadas, creación de alguna que otra animación 3D, etc., pero el proceso básico sigue siendo el mismo.

En cambio, al otro lado del Atlántico, y también en Japón, todo éste proceso está cambiando en aras de una mayor calidad, rapidez y eficacia.

Pensemos por un momento lo que representa para un diseñador tener que dibujar, una por una, todas las posturas que puede adoptar el protagonista de un juego de lucha. Debemos tener en cuenta las fases intermedias entre cada una de ellas, que suelen multiplicar el total de las mismas por tres o por cuatro. A pocos movimientos que realicemos encontraremos más de 30 ó 40 fotogramas del personaje, cada uno de los cuales requiere un dibujo manual de los ropajes, iluminación, expresiones, etc., y por no hablar del realismo necesario en las propias posturas y movimientos.

Es como crear dibujos animados con un ratón y una paleta de colores, ¿no? De vez en cuando se recurre a la digitalización de personajes y filmación de situaciones reales, algo que muy a menudo vemos en las recreativas. Pero sin duda es un proceso muy costoso que sólo será aplicado en algunos proyectos de gran rentabilidad, por lo que escapa a la mayoría de los casos habituales.

En cambio, imaginemos por lo que supondría disponer de un software en el que pudiéramos definir una figura tridimensional de nuestro protagonista, completamente detallada y realista en todos sus aspectos, vestimenta, expresiones, color de la piel, etc. Una figura que pudiéramos mover y animar en el ordenador de igual forma que un maniquí, colocándola en cualquier posición que permita el cuerpo y sacar una imagen de cada uno de sus movimientos para incorporarlos a nuestro videojuego. Incluso podemos alterar completamente el físico del protagonista mediante un simple cambio de las texturas, el color o la voluminosidad de los músculos, con lo que rápidamente tendremos un nuevo personaje. Además, nuestro software permite reducir la complejidad geométrica del modelo en función del tamaño al que aparecerá en pantalla, con el consiguiente ahorro de tiempo durante el render. Por supuesto, será posible obtener una visualización de la animación completa en tiempo real y con los decorados definitivos de fondo. Y ya que pedimos, ¿qué tal si añadimos ciertos movimientos captados mediante sensores de nuestras posturas reales, o si modelamos todos los decorados de fondo y definimos automáticamente un mapeado para las escenas del juego? No nos olvidemos de las oportunas y tediosas correcciones de color, cuantización a la paleta de nuestra consola o gestión de las máscaras y transparencias de los sprites. Todo deberá ser lo más automático posible, que no estamos para perder el tiempo.

Pues bien, todas éstas ventajas, y muchas otras, están ya disponibles para los diseñadores en forma de paquetes profesionales de software. Algunos de los más importantes nombres del mundo de la infografía, como Wavefront, Alias o Softimage, están apostando fuerte por el crecimiento del software lúdico y de sus múltiples aplicaciones en consolas, PC o recreativas. La cantidad de títulos que podéis encontrar en el mercado creados con éstas herramientas es cada vez mayor. Por citar unos cuantos hablaremos de «Ridge Racer» o «Virtual Combat» en recreativas, o «Star Control II», «Star Trek: A Final Unity» o «Mortal Kombat II» en CD-ROM, o bien el famoso «Donkey Kong Country» o «Killer Instinct» en consolas. Estas potentes herramientas se ofrecen, de momento, sobre estaciones Silicon Graphics, lo que requieren un esfuerzo de inversión notable. Es cierto que este tipo de hardware ofrece unos precios y prestaciones cada vez más asequibles a los bolsillos de los equipos y grupos de programación. Veamos cada una de las posibilidades que nos ofrecen los diversos programas que existen en el mercado.

PowerPlay
la apuesta de Alias





La compañía Alias ha sido desde sus comienzos una de las grandes líderes en la industria de la infografía. Sus herramientas de modelado son muy utilizadas en diversos campos como el automovilístico, el diseño industrial o las comunicaciones corporativas. En los últimos años se afianza cada vez más en la producción de vídeo, los efectos especiales o el entretenimiento, y sus programas figuran casi siempre en la lista de las herramientas infográficas usadas para la última superproducción de Hollywood. Entre sus clientes habituales relacionados con el ocio informático destacan compañías como Sierra On-Line, Ocean, Electronic Arts, Psignosys, Spectrum Holobyte y muchas más.

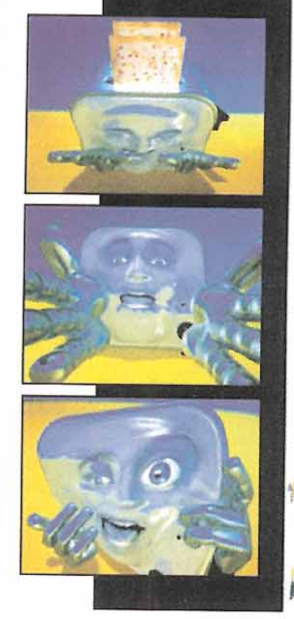


Para «Star Control II» de Crystal Dynamics se crearon más de 25 modelos 3D de las naves espaciales y cerca de 30 segundos de animación para cada una.

Sus productos de trabajo en 3D básicos son «Animator» y «PowerAnimator», siendo éste una versión avanzada con más posibilidades que el anterior. Recientemente, en el Consumer Electronic Show de Las Vegas, se ha presentado la última versión de un software especialmente creado para los desarrolladores de videojuegos: «PowerPlay». Sus características son enormemente variadas e incluyen modelado de figuras mediante curvas NURBS, lo cual facilita la tarea de creación de formas orgánicas y diseños redondeados y futuristas.

Este sistema se complementa con las habituales técnicas de modelado de polígonos, de modo que podemos convertirlos a cualquier modelo creado mediante curvas, lo cual posibilita, entre otras cosas, el uso de su geometría en las consolas con capacidad de generación de gráficos tridimensionales. Aunque en los aspectos tradicionales de modelado poligonal contamos con técnicas tan profesionales como pueden ser el recubrimiento de superficies mediante mallas –Skining–, o la extrusión de secciones a lo largo de trayectorias complejas –Birail–, además de otros métodos de creación de objetos como las extrusiones, revoluciones o uniones entre figuras.

Todo esto en cuanto al modelado de la escena y los sprites, pero ¿qué ocurre con la animación de los mismos? «PowerPlay» nos permite ver en tiempo real la animación de un personaje por el fondo, incluso aunque éste tenga animación, definiendo en todo momento el avance del sprite, su colocación sobre el escenario o las fases de animación. Es posible crear también una semitransparencia en el borde del sprite para definir un cierto antialias, de forma que podamos evitar el habitual halo de color negro que se formaba alrededor del personaje.

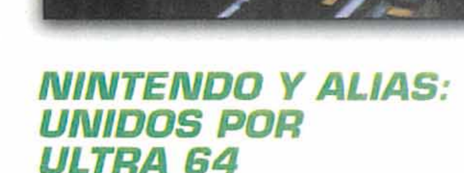


Una de las tareas que más quebraderos de cabeza suele dar es la definición de una paleta de colores reducida para visualizar tanto los personajes como los decorados de un juego. Normalmente sobre PC, ésta suele ser de 16 ó 256 colores y en las



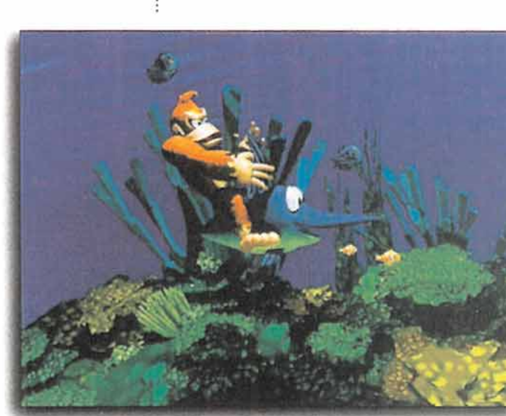
En «Eternal Champions», de Sega, todos los personajes han sido creados mediante PowerPlay.

Verdaderamente espeluznantes, gracias a las posibilidades del software de Alias, son las imágenes de «Death Mask».



NINTENDO Y ALIAS: UNIDOS POR ULTRA 64

Una de las compañías que han escogido Alias como herramienta de creación gráfica ha sido Nintendo. Y, como podréis ver, las palabras del máximo responsable de la firma en América son suficientemente elocuentes como para justificar esta decisión: "Hemos intentado desde un principio unir a los nombres líderes de la infografía 3D para crear la Nintendo Ultra 64, el punto de referencia de la próxima generación de videojuegos. Alias Research es el líder indiscutible en su terreno, desarrollando tecnologías de software que permiten a los artistas y diseñadores de juegos crear personajes de nueva generación, entornos e imágenes para una nueva clase de sistemas de videojuegos".



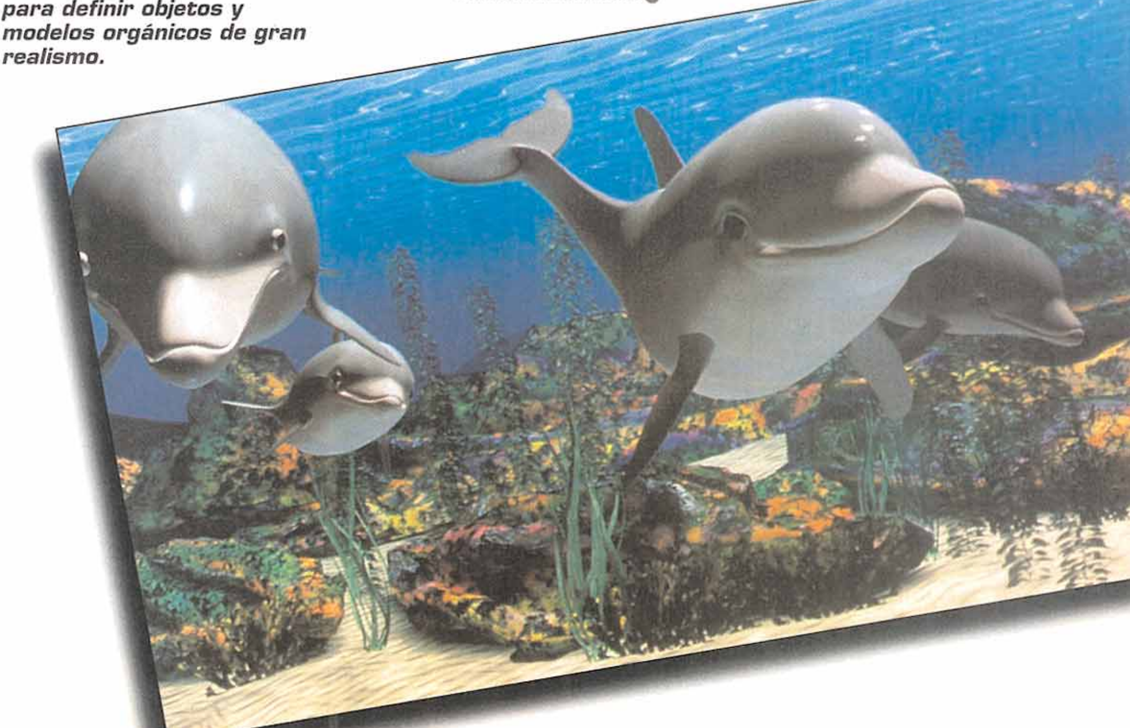


consolas varía según el modelo. «PowerPlay» permite gestionar de un modo eficaz la reducción de color necesaria para convertir las imágenes originales de 24 bits a las finales de 4 u 8 bits. Podemos escoger en todo momento el algoritmo de cuantización de los que tenemos disponibles, así como el tipo de paleta a usar, de modo que el software automáticamente ajusta el mapa de color óptimo para cada tipo de consola.

Otra de las características más importantes de «PowerPlay» es su total complementariedad con el resto de productos de la compañía, como «Character Builder», para construir y animar de forma avanzada personajes, rostros o músculos. O también «Digital Opti F/X», que es uno de los sistemas de generación de partículas y efectos ópticos más avanzados que existen.

Todas esto ha conseguido que Alias y «PowerPlay» sean una de las herramientas más utilizadas por las firmas de creación de software de entretenimiento. Incluso Nintendo lo eligió el pasado año como desarrollador gráfico para sus nuevos equipos.

Las herramientas de modelado spline mediante curvas NURBS de PowerPlay son utilizadas para definir objetos y modelos orgánicos de gran realismo.



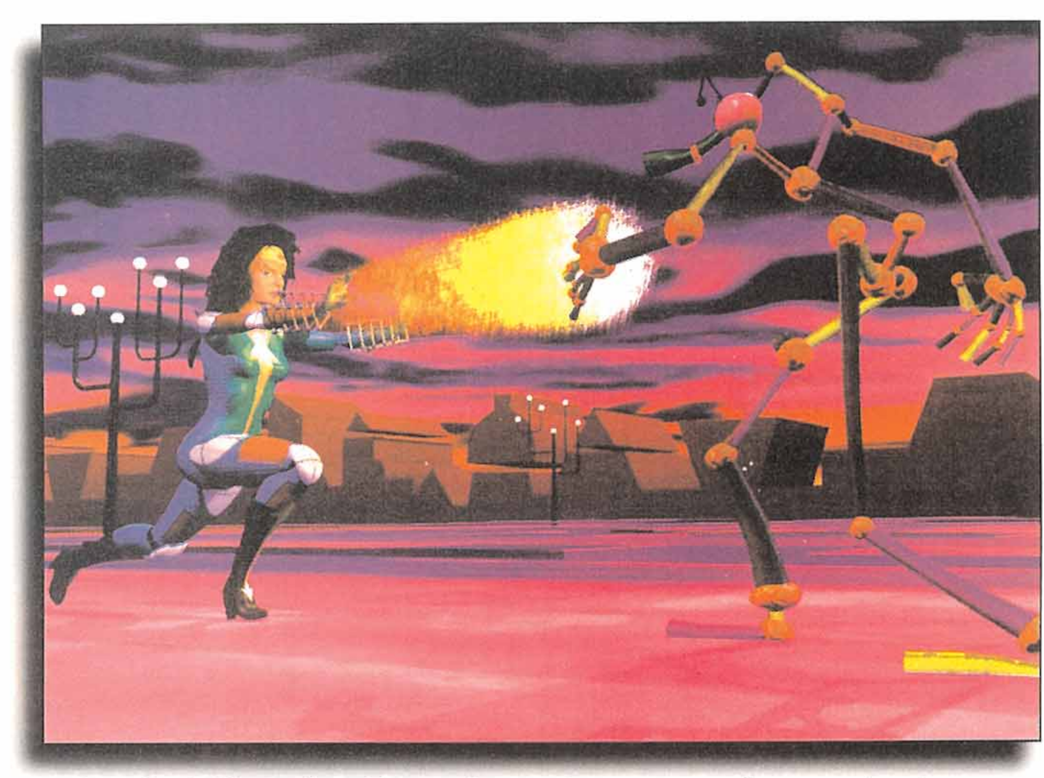
GameWare
el descubrimiento de Wavefront

Wavefront ha sido desde siempre otra de las firmas más importantes del software profesional 3D. Sus programas más conocidos son «Advanced Visualizer», «Composer», «Data Visualizer» y la serie de módulos específicos para cinemáticas y construcción de personajes en 3D, «Kinemation», y de sistemas de partículas, «Dynamation».

A finales de 1993 aumentó drásticamente su presencia internacional con la total absorción de su más directo competidor, el software europeo TDI de la empresa francesa Thomsom. Lógicamente, después de ésto no podía quedar atrás en una carrera como la actual hacia la implantación de sus herramientas en la industria del entretenimiento. Por ello, el pasado año presentó al público un nuevo paquete para SG que completaba la larga lista ya disponible: «GameWare».

«GameWare» es probablemente el más avanzado de todos los programas destinados a la creación de videojuegos que podemos encontrar actualmente. Existen dos versiones del mismo, «GameWare» y «GameWare Pro» que se diferencian, además de en el precio, en las herramientas disponibles en cada uno. Entre las características de la versión avanzada se incluyen las habituales herramientas de modelado 3D, extrusiones, operaciones Booleanas o superficies NURBS, a las que se añade el modelado mediante Metaballs –Blobby–.

También con «GameWare» es posible definir las animaciones de los personajes y visualizar el efecto de los mismos sobre el fondo de la escena. Aunque en éste caso contamos con la ayuda de un nuevo valor añadido, el IPR o Interactive Photorealistic Render, que no es ni más ni menos que un sistema de edición de la escena a nivel de materiales, iluminación, texturas, etc., que nos permite variar casi en tiempo real y de un modo completamente interactivo todos estos parámetros sobre una imagen ya renderizada. Dicho sistema era antes una de las mayores ventajas con que contaba el desaparecido «Explore TDI» y nuevamente en el CES de este año se presentó como novedad añadida a la última versión de «GameWare».

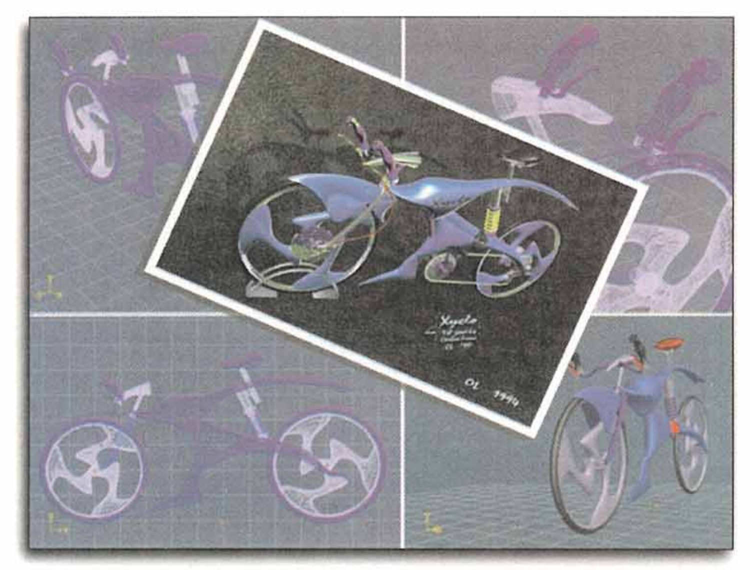


La unión de Kinemation y Dynamation permite crear unos efectos y animaciones completamente espectaculares.



El IPR (Interactive Photorealistic Rendering) permite cambiar los materiales e iluminación de una escena de un modo totalmente interactivo y casi en tiempo real.

Aunque no fue ésta la única noticia presentada, también se añadió un módulo de exportación de los datos creados, imágenes, geometría, animación, denominado «Game Export», que posibilitan el envío de los mismos a prácticamente todas las consolas y sistemas de videojuegos del mercado,

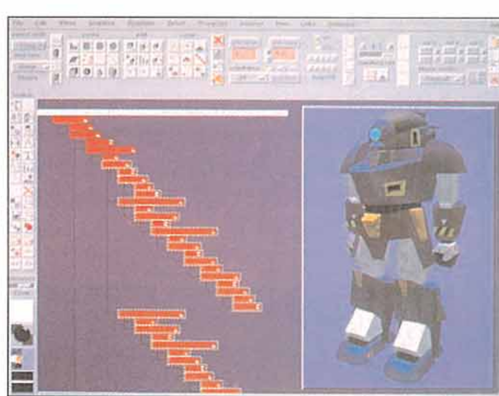

Los modeladores de Alias siempre han estado reconocidos como los más completos y avanzados del mundo infográfico.



Muchas de las últimas atracciones de simulación, como «Cosmic Pinball», son integramente realizadas con software 3D, Wavefront en este caso.

Jaguar, Saturn, 3DO, PC o Nintendo, ésta última en fase de implementación. Dentro de esta lista de compatibilidad de formatos y archivos, se da un tratamiento especial a la Sony Playstation, con la que Wavefront se vincula muy especialmente. Este módulo también permite a los programadores acceder a las bases de datos internas de «GameWare» que contienen la información de iluminación, geometría, materiales, animación, etc., para escribir sus propias aplicaciones y herramientas o incluso exportar los elementos disponibles a sus propios sistemas gráficos.
Pero una de las innovaciones que más nos han impresionado, denominada Hiper Plug-In por los autores, es el módulo Activation. Éste se vincula directamente a «GameWare», del cual obtiene toda la información necesaria para su funcionamiento, objetos, animaciones, imágenes, etc. A los elementos importados, que compondrán el videojuego, se les asigna una tarea en función de su cometido y del story del videojuego a través de un magnífico interfaz gráfico, creando un vínculo y una relación con el resto de personajes y objetos, o con los interfaces necesarios para que el jugador pueda interactuar con ellos. Durante todo el proceso se trata a los diferentes elementos que componen el juego como objetos, según la terminología propia de programación, a los cuales podemos asignar ciertas funciones y tareas. Una vez establecidas todas ellas, el creador puede comenzar a interactuar con la escena y los personajes en tiempo real en su ordenador "Silicon Graphics", de igual modo que lo haría un usuario tras comprar el videojuego ya acabado. Por supuesto se permiten cualquier tipo de modificaciones, añadidos y retoques antes de dar por concluido el juego, que será directamente compilado en un único fichero, denominado WorldCopy, independiente de la plataforma hardware que utilicemos posteriormente.
Dicho archivo, después podrá ser convertido al formato de datos del dispositivo final para el cual está concebido el juego, sea ordenador, sistema de realidad virtual o consola de destino, incluyendo cualquier nuevo hardware que pueda surgir mañana y que puede ser implementado como un sistema más de salida.


En el simulador en tiempo real de Acclaim Entertainment, basado en la película «Aliens» el espectador se convierte en protagonista de la acción.

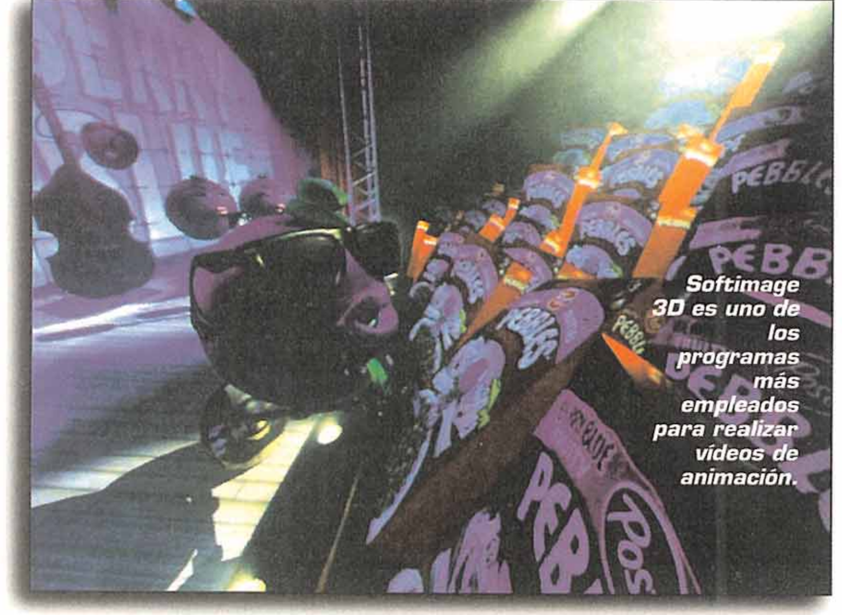

GameWare y Activation permiten realizar en Silicon Graphics todo el proceso de creación de un videojuego.

SoftImage 3D
los primeros pasos de Microsoft

Aún no sabemos si debemos seguir hablando de Softimage o más bien de Microsoft, dada la adquisición de ésta conocida casa canadiense por la omnívora y omnipotente multinacional del software y los sistemas operativos. En cualquier caso parece que Microsoft pretende, cada vez más, introducirse en un mundo de gran crecimiento ajeno y alejado, hasta ahora, de lo que se consideraban sus áreas de negocio habituales.

Es previsible que la incorporación de Softimage y su gama de software infográfico a la línea de productos de Microsoft le dote de una especial presencia y competitividad en relación al resto de compañías del sector. De hecho, acaban de iniciar una guerra de precios en el software de alto nivel que coloca los paquetes 3D para Silicon Graphics en una escala de precios no muy superior al coste que tenían en los últimos años un 3D Studio o un AutoCad.

Dentro de esta política tan competitiva se enmarca la presentación de un entorno especialmente creado para el desarrollo de videojuegos, que pretende dar una gran batalla a los paquetes desarrollados por las otras dos grandes firmas mencionadas anteriormente. Con «Softimage 3D» podremos crear objetos mediante polígonos –o NURBS–, con un amplio rango de herramientas para ello. Dispondremos de una nueva característica, denominada Q-stretch, con la que podremos crear deformaciones físicas de objetos e interacciones de unos con otros en tiempo real. También disponemos de otras funciones como son la reducción de polígonos y deformaciones a medida, las cinemáticas avanzadas para animaciones de personajes, que



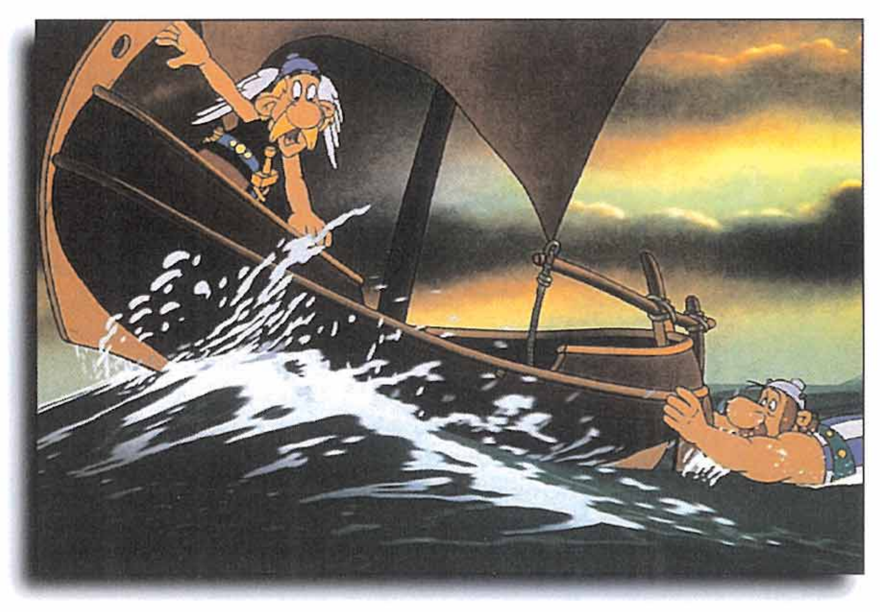
Softimage 3D es uno de los programas más empleados para realizar vídeos de animación.


Los sistemas de partículas son uno de los efectos más espectaculares, como podemos ver en este ejemplo de Electronic Arts.



Aquí tenéis una imagen de «Load Star» de Rocket Sci Games para cuya realización se han utilizado multitud de técnicas y herramientas, entre las que se incluye Softimage.





Softimage, además de los programas mencionados, también dispone de TOONZ, un software especialmente orientado hacia la animación tradicional, y que ha sido utilizado para crear «Asterix in America».

EL ACUERDO DE SEGA Y SOFTIMAGE

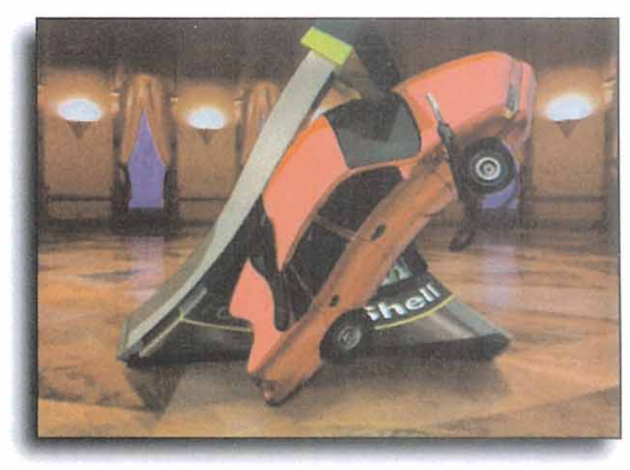
Una de las últimas noticias que ha llegado hasta nosotros es la confirmación de Softimage como herramienta oficial de desarrollo para la consola Saturn de Sega. Softimage dispone de un kit de desarrollo para la mencionada consola que se integra con el resto de herramientas de «Softimage 3D», a las cuales añade unos filtros de salida para comunicación con la Saturn, un sistema de retoque y pintura 2D que permite dibujar interactivamente sobre las imágenes aplicadas como texturas, y una herramienta de reducción del color interactiva que permite al usuario escoger el número de planos de color con los que trabajará, dependiendo de la plataforma, en vez de los habituales 24 bits.

incluyen la captación de movimientos externos procedentes de un modelo real, o la capacidad de exportación de los datos de la geometría a múltiples formatos, entre los cuales destaca el archivo 3DS del programa «3D Studio».
Softimage también dispone de otro paquete de gama superior, denominado «Softimage 3D Extreme», cuyas características, además de las disponibles en «Softimage 3D», incluyen un potente módulo de efectos especiales con Metaballs avanzadas, denominado Meta-Clay, render volumétrico y efectos ópticos y de partículas, entre otras.

MUCHAS Y VARIADAS OFERTAS, PERO...

Como podemos ver, los productos y herramientas que ofrecen las diferentes compañías tienen una calidad y atractivo tal que sería difícil escoger una sola de ellas si nos encontráramos en ésa situación. Quizá lo único que se echa de menos en éste maremagnum de ofertas sea un paquete de equivalentes prestaciones y precio, enfocado a los desarrolladores de PC y que funcione, por tanto, sobre éste tipo de plataforma. Hoy día un software de éste tipo dirigido hacia el hardware de tipo Pentium, o el ya desarrollado P6, podría cumplir muchos de los requisitos necesarios para crear las escenas y modelos 3D de alta calidad que se consiguen con los Silicon Graphics. Y aunque el tiempo de proceso pueda ser algo mayor, quizá quede compensado con el menor coste de inversión y mayor polivalencia que suponen actualmente éstos equipos. En fin, como se suele decir, ¡...que Microsoft nos oiga!

R.P.A





Dudas r

HAY QUE VER CÓMO SOIS. ¡MENUDA AVALANCHA DE CARTAS! EN ESTOS MOMENTOS, UNA AUTÉNTICA MONTAÑA DE SOLICITUDES DE INGRESO INUNDA EL CLUB. INCLUSO EL CARTERO HA DEJADO DE DIRIGIRME LA PALABRA...

Los aventureros gráficos van llegando: consumados expertos en estas lides, recién llegados al mundo de las aventuras... Incluso algunos, cómo podría decirlo, bastante peculiares. Así, hemos recibido la primera carta del ilustre rey Callash, monarca del mítico reino de Callahach. También tenemos noticias de un "sospechoso" Vito Corleone, y de un extravagante aventurero llamado Koko McCraken, que vive en Monkey Island. No os cortéis, aquí todo el mundo es bien recibido.

LA ESENCIA DE LA AVENTURA

En nuestra anterior tertulia ofrecimos consejos destinados a los aventureros más inexpertos y hoy vamos a continuar revisando las principales características que definen una aventura gráfica, ya que mucha gente me ha escrito pidiendo ayuda sobre ciertos juegos («Alone in the Drak», «Gobliiins» o «Veil of Darkness») que, aunque mantienen elementos comunes, no tienen mucho que ver con las aventuras. Veamos ahora qué cualidades deben poseer:

•UNA TRAMA SÓLIDA: El eje sobre el que gira todo el peso de una aventura es su argumento. Todas las acciones que realizamos, relacionadas entre sí, deben su existencia a una determinada exigencia del argumento. Si cambiamos la trama, entonces hay que cambiar las acciones a realizar.

•MANIPULACIÓN COMPLEJA DE LOS OBJETOS: Los objetos son indispensables para avanzar. Su manipulación no se reduce a encontrarlos y usarlos: también es posible abrirlos, transformarlos, usar unos con otros, intercambiarlos...

•ENREVESADOS PERSONAJES:Una aventura gráfica no es tal si los personajes secundarios no tienen un papel preponderante. Cada entidad se comporta según su propia personalidad, lo que nos permite mantener distintos tipos de relaciones, mediante conversaciones variables.

•UN PROTAGONISTA BIEN DEFINIDO: Por último, los protagonistas principales deben poseer su propio nombre, historia y carácter, sin que se pueda variar a lo largo del juego –aunque hay excepciones, como la serie «Quest for Glory»–.

Si aplicamos estas reglas vemos que «Gobliiins» no se adapta completamente a ellas, pues tiene pantallas independientes del argumento con desarrollo lineal y se resuelve con acciones simples. En «Alone in the Dark», en cambio, hay que ir matando enemigos para avanzar, mientras que en «Veil of Darkness» el personaje, además, no tiene personalidad definida y posee atributos típicos de los juegos de Rol.

AVENTUREROS EN APUROS

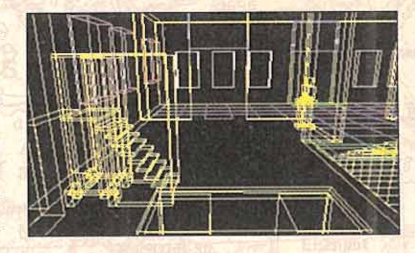
Una vez resueltas estas primeras dudas existenciales, pasamos a encauzar algunas aventuras aconsejando a una multitud de aventureros descarriados. Desentumeced vuestro látigo y ajustaros el sombrero, porque los aprendices de Indiana Jones entran en escena. Así, Daniel Pelayo, de Guadalajara, quiere saber qué hay que hacer en la excavación de «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», en los modos "ingenio" y "puñetazos". Pues bien, Daniel, en el primer caso, tienes que poner gasolina al generador sacándola del coche, con el tubo de goma y el jarrón. Cuando la excavación se ilumine, podrás activar un resorte en la pared. Gracias a la estatua que hay en su interior y a una cuenta de orichalcum, el auto arrancará sin problemas. En el modo "puñetazos", encuentras el primer disco activando el mencionado resorte. Con un trozo de barco, rasca la pared y descubrirás un interesante grabado.

Por otro lado, David Benito, de Barcelona, recomienda la saga de «Monkey Island», «Indiana Jones» y «Shadow of the Comet», y además quiere saber cuándo se publicará la próxima aventura de Indiana Jones. A David le encantará conocer que está casi a punto «Indiana Jones and his Desktop Adventures», un programa para Windows capaz de generar millones de pequeñas aventuras diferentes. Os mantendremos informados.

Pascual Ros, de Cartagena, y Carlos Cabanillas, de Madrid, en cambio, prefieren disfrutar de los aires nocturnos de la tétrica ciudad de «Noctropolis». Como en el número anterior publi-

...azonables







camos la solución completa, seguro que habréis resuelto vuestras dudas. Carlos también tiene problemas en «Simon the Sorcerer», entre otras cosas, porque intenta abrir la nevera y despertar al perro, que es imposible. Sin embargo, sí puedes encontrar el bastón del Necromante en la torre de la princesa, a la que se accede colocando el badajo del herrero dentro de la campana. Para apropiarte del barril de cerveza, tapónalo con cera de abeja, que consigues utilizando el equipo que hay dentro de la casa de trufa. Para entrar en la casa, haz que el cerdo abra un boquete en la puerta.

Seguimos con los ambientes tétricos. José Ramón Grela, de Móstoles, poseedor de «Darkseed», necesita saber que la cita con el vecino es el segundo día a las seis, en el jardín de la mansión, y que el reloj está debajo del baúl del ático. José Ramón también me pide noticias sobre un grupo español que estaba realizando una aventura gráfica para Amiga. Como no me dices su nombre, de momento sólo sé que Péndulo Studios y ACA Soft son los únicos que han publicado aventuras gráficas hechas aquí. Sobre el «Game Builder Lite», un creador de aventuras algo antiguo, decirte que es de MVP y lo distribuye Friendware con los manuales en castellano. Pronto os daré más noticias, si merece la pena.

Por último, Fernando Valle, de Madrid, se confiesa un apasionado de los juegos de Sierra, ya que aún se divierte con el antiquísimo «Police's Quest I», aunque no sabe cómo esposar al sospechoso del Cadillac azul. El pobre Fernando sigue todos los pasos correctos, pero se olvida de ordenarle que se tire al suelo antes de esposarle, tecleando LIE DOWN. Parece fácil cuando conoces la respuesta, ¿eh?

En fin, ya no tenemos tiempo para más. Conviene, eso sí, que vayáis preparando vuestros discos duros, pues se avecina una auténtica avalancha de novedades, de las que daremos buena cuenta el mes que viene. ¡Ánimo, que treinta días se pasan en un suspiro!

El Gran Tarkilmar

Y TÚ, ¿QUÉ OPINAS?

Inauguramos aquí un nuevo foro de opinión, en el que todos podéis participar. Para abrir el debate, José Antonio Vila, de Barcelona, piensa que son mucho más interesantes las aventuras gráficas donde no puedes morir, ya que es un engorro eso de tener que cargar una partida cada vez que realizas una acción equivocada. Este es, sin duda, uno de los puntos más controvertidos de las aventuras gráficas. Si creéis que José Antonio tiene razón o, por el contrario, está equivocado, hacédnolos saber. Próximamente comprobaremos cuál de las dos posturas ha sido la más respaldada.

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

¡LucasArts forever! Ese parece ser el grito de guerra de la inmensa mayoría de los aventureros gráficos. Nada menos que ocho de los diez títulos más votados han sido publicados por esta compañía, aunque «Full Throttle» aún no debería aparecer. Me explico: bajo el título TOP 5 se muestran las mejores aventuras de todos los tiempos. Sin embargo, la lista con las Mejores del Momento intenta reflejar las aventuras que más estáis disfrutando en la actualidad, aunque sean antiguas. Así, «Full Throttle» no debería ocupar la segunda posición, al menos hasta que sea publicada. Ya sabéis que para participar tenéis que mandar una carta indicando las tres aventuras que más os gustan, en cada apartado.

LAS MEJORES DEL MOMENTO

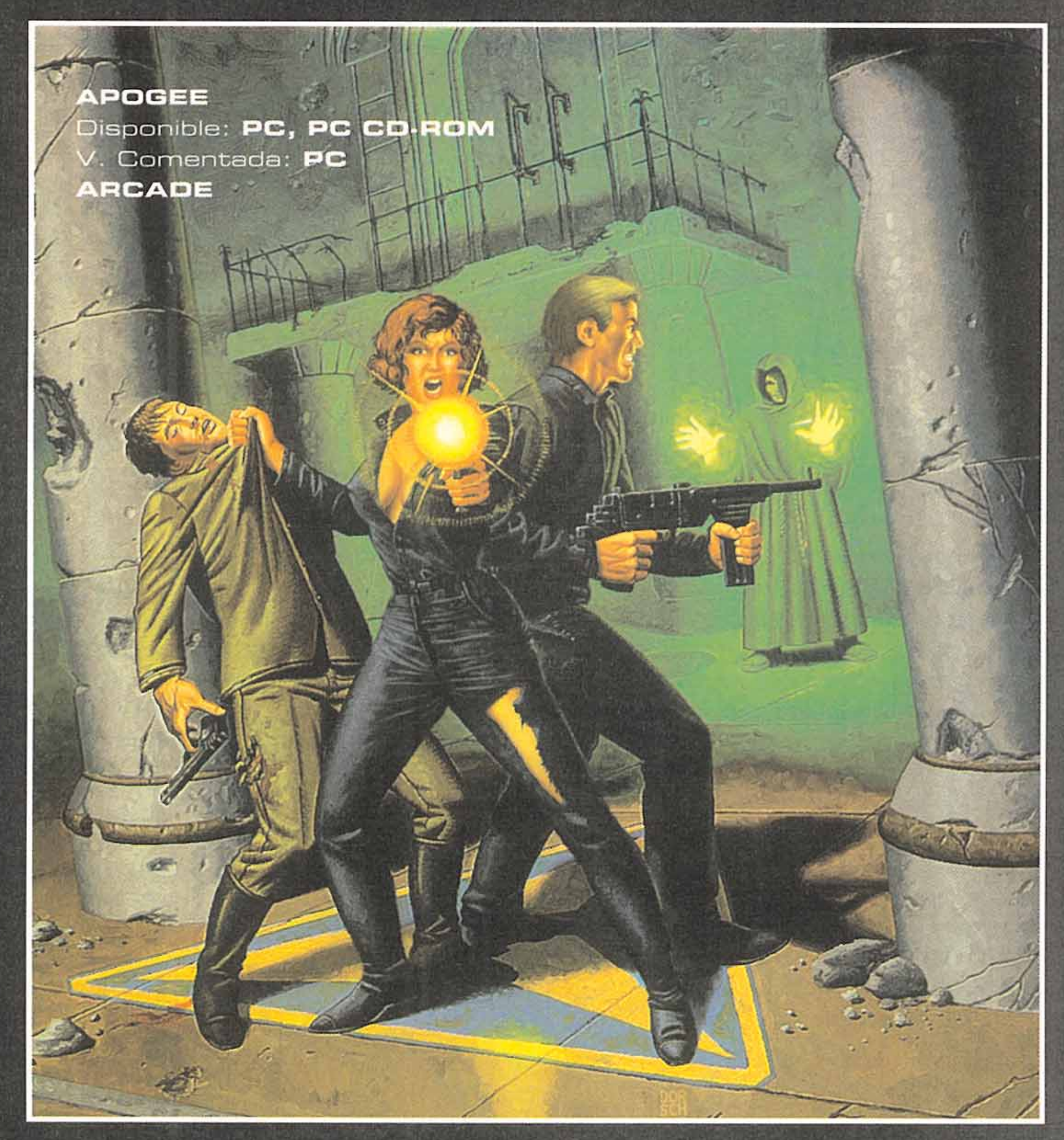
The Legend of Kyrandia III
Full Throttle
Sam & Max Hit the Road
Under a Killing Moon
Day of the Tentacle

TOP 5

Indiana Jones Atlantis
The Secret of Monkey Island
The Secret of Monkey Island II
Day of the Tentacle
Indiana Jones y la Ultima Cruzada

Sangre fácil

«Rise of the Triad» casi no necesita presentación. Es de esa clase de juegos precedidos por multitud de notas de prensa, "previews", y espectantes rumores sobre su lanzamiento al mercado. Y por fin lo tenemos en nuestras manos. Como ocurre casi siempre, en lo primero que nos fijamos es si va a defraudar tanta espera. Pero Apogee nunca defrauda. Sus producciones siempre resultan ser más de lo que esperamos. Y este caso no ha sido una excepción. ¿Estáis ansiosos? ¿Sí? ¿Queréis violencia? ¿Os suena la palabra «Doom»?



APOGEE
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC**
ARCADE

RISE OF THE TRIAD
DARK WAR









A estas alturas, hablar sobre precedentes del tipo «Doom» es más que redundante. La joya de id Software, elevada por muchos a la categoría de los "insuperables", ha visto cómo multitud de programas similares caían en el olvido por su mediocridad, su copia descarada o, en definitiva, su baja calidad. Pero de un tiempo a esta parte estamos asistiendo al resurgir de los juegos violentos basados en el mítico «Doom». Lo que ocurre es que, después de ver este «Rise of the Triad», podemos pensar que el pedestal sobre el que se encuentra «Doom» desde hace mucho tiempo puede empezar a resquebrajarse. Entonces ¿es tan bueno «Rise of the Triad», o tan sólo otro hijo bastardo?

LA HISTORIA

Antes de "meternos en harina" vamos a conocer las premisas en las que se basa este brutal programa. Somos miembros de un comando ultrasecreto de las Naciones Unidas, denominado Hunt, cuya misión es vigilar y mantener la paz más allá de la frontera de tres millas que separa la zona marítima de los países miembros. Nos encontrábamos llevando a cabo una misión de reconocimiento de rutina en la isla de San Nicolás, situada en el Pacífico, veinte millas al oeste de Los Ángeles. Estábamos investigando la posible actividad de un culto en un antiguo monasterio de la isla cuando de repente multitud de tropas emprendieron un ataque sin cuartel sobre nosotros.



A lo lejos, oímos la explosión del barco que nos trajo a la isla. Mediante la radio nos enteramos de que la ciudad de Los Ángeles estaba siendo sistemáticamente destruida. Un prisionero fugado nos informó entonces de que un experto en pirotecnia y un rico dueño de estudios cinematográficos han unido sus fuerzas con el culto Oscurido. Sus planes pasan por la matanza de millones de inocentes con el fin de promulgar la gloria de su líder, El Oscuro. Sin escapatoria, nosotros y el resto del comando Hunt, nos adentramos en el siniestro monasterio con una sola idea en la cabeza: detener los planes del culto o morir en el intento.

PERSONAJES, REQUERIMIENTOS Y CONFIGURACIÓN

Después de esta inquietante historia, tan sólo nos queda elegir uno de los cinco personajes que conforman la plana mayor del juego, para entrar en acción. Cada uno de ellos posee su carácter, que se refleja en su puntería, fuerza, resistencia y otros parámetros. Como no podía ser de otra forma, entre estos cinco personajes también hay mujeres –¡atención chicas, esta es la vuestra!–.

Pero antes de pasar a la acción, haremos un breve repaso por el tipo de máquina que tiene que poseer todo aquel que quiera mancharse con la sangre virtual de «Rise of the Triad». Como mínimo, será necesario un potente 386DX a 40 Mhz con 4 Megas de RAM. Pero todos sabéis lo que significa eso: que hace falta un 486DX2 con 8 Megas de RAM y VGA Local Bus para disfrutar con holgura del juego. Además, debéis ir reservando algo así como 20 Megas de espacio en vuestros discos duros. Es el precio que hay que pagar por la nueva generación de programas.

Y vamos ya con las opciones que presenta «Rise of the Triad». Todos sabemos que cuando un programa pretende, cuanto menos igualar, si no superar, a un clásico, debe permitir las opciones que presentaba el primero y, a ser posible, superarlas con creces. Pues esta última alternativa es la que han tomado los chicos de Apogee, porque su última producción no se priva del modo de juego vía modem –¡hasta 11 jugadores!–, ni de la multitud de opciones con las que contaba «Doom». De hecho, «Rise of the Triad» es uno de los programas más configurables que conocemos. Podemos variar desde la sensibilidad del ratón y el volumen de la música y los efectos de sonido, hasta el detalle de los gráficos y la claridad u oscuridad con que queremos ►













que aparezcan, pasando por detalles más "finos", como la aparición o no de suelo y techo para agilizar la acción. ¡Hasta el nivel de violencia es ajustable!, desde poca a ¡excesiva! Eso sí, podemos proteger esta opción con contraseña, para no herir la sensibilidad de los más impresionables.
Tenemos también que el juego verá la luz en CD-ROM y disquete. En el primer formato, se incluyen, además, unos ficheros extra que conforman el llamado "Power Pack", cuya función es actualizar la versión normal de «Rise of the Triad» para dotarla de muchas características extra. Los usuarios de disquete también podrán hacerse con este "Power Pack" por separado.

ACCIÓN, ARMAS Y SANGRE

Esto es lo que estabas esperando. Una vez comenzado el juego, y después de haber elegido el nivel de dificultad, podemos ver por fin la pantalla en la que se desarrollarán nuestras nuevas masacres. Como siempre, en esta pantalla están representados parámetros como el tiempo, munición, armadura, llaves recogidas, energía, etc.
¿Y qué pasa con las armas? El punto fuerte de cualquier buen juego "tipo «Doom»" que se precie ¿verdad? Pues «Rise of the Triad» hace alarde de once armas diferentes, divididas en tres categorías, a saber: armas de balas, armas de misiles y armas mágicas. Dentro del primer grupo encontramos pistola, doble pistola y metralleta. Para los misiles utilizaremos bazoca, bomba de fuego –de esas que te explotan en la cara si el enemigo anda muy cerca–, lanzamisiles dirigidos, lanza misiles borrachos –lanza cinco proyectiles de trayectoria desconocida–, "pared de fuego" –sin comentarios– y lanzamisiles combinado, una mezcla de lanzamisiles dirigidos y bombas de fuego. Por último, las armas mágicas se las podemos arrebatar al culto del Oscuro. Son dos: "Excalibat", algo así como un bate de béisbol mágico que literalmente "borra" los enemigos de la pantalla, y "Dark Staff" una esfera de energía que devasta todo lo que encuentra a su paso. Sólo la detienen las paredes más gruesas.
A todo este arsenal hay que añadir una serie de "power-ups" diseminados por todos los escenarios que incrementarán nuestras habilidades temporalmente. Nos convertiremos así en gigantes invulnerables, en perros con ladridos asesinos o en correcaminos incansables.



¿PERO SUPERA A «DOOM», O NO?

Con el arsenal antes descrito es fácil imaginar el espectáculo de acción del que vamos a ser protagonistas a lo largo de más de treinta niveles diferentes. Para los más morbosos, diremos que el realismo depende del nivel de violencia definido antes de comenzar a jugar. En el modo de "violencia excesiva" podremos ver ojos, piernas y brazos sanguinolentos caer ante nosotros después de disparar las armas lanzamisiles. Además, las espectaculares explosiones de las que seremos testigos, han sido digitalizadas en su totalidad, consiguiendo así un realismo sin comparación.
Si a todo esto unimos los efectos especiales de sombras, nieblas y luces y la posibilidad de mirar hacia arriba y hacia abajo para poder aniquilar enemigos con más efectividad... y si además afirmamos que el movimiento es excelente, que los gráficos son impresionantes y que la acción está garantizada, no tenemos por menos que decir que a nosotros nos parece que SÍ, «RISE OF THE TRIAD» SUPERA A «DOOM».
Pero esta afirmación no debe ser cosa nuestra, sino vuestra, los adictos a este tipo de juegos. Por lo tanto, no esperéis ni un momento y conseguid «Rise of the Triad». Y ya nos contaréis, ya...

F.J.R.

***LO BUENO:** Si con decir que «Rise of the Triad» supera a «Doom» no os parace bastante, no sirve de nada comentar algo más.*

93

***LO MALO:** Como casi siempre ocurre, para sacar el máximo rendimiento, el equipo debe ser bastante potente.*

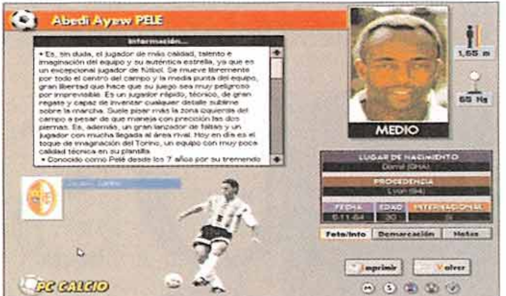












De todo el mundo es de sobra conocido que la serie A de la liga de fútbol italiana, el Scudetto, es considerada como la mejor del mundo, tanto por las estrellas que allí se dan cita como por la calidad de fútbol exhibida en todos los partidos. Este detalle tan importante no se le ha escapado a Dinamic, que continuando en la línea de su ya famoso «PC Fútbol», nos presenta una visión general y exhaustiva de la liga italiana, para ver, leer y, por supuesto, jugar.

La mejor Liga del Mundo

PC CALCIO

Como software realizado en nuestro país, es la primera vez que se toca el tema del fútbol desde una perspectiva que no sea la nuestra, con los Real Madrid, Barcelona o Deportivo. Ahora le toca el turno a equipos como AC Milan, Torino, Inter o Sampdoria que nos acercarán a la forma peculiar que tienen de ver el deporte rey en el país transalpino, donde existe aún más afición que en el nuestro, si cabe. Y ese acercamiento se realizará a través de la completa base de datos y de nuestras experiencias con los equipos sobre el terreno de juego.

LOS DATOS

Si bien, a priori, la base datos podría ser considerada la parte menos activa de todo el programa, lo cierto es que la interactividad que se le ha dado a esta gran recopilación de información exige un considerable grado de participación por nuestra parte para conocer hasta el más mínimo detalle sobre todo lo que rodea al "calcio". El esfuerzo documental se nota sobre todo en las fichas de los jugadores, entrenadores y árbitros, muchas de ellas con fotos digitalizadas, que nos informan sobre las características técnicas e históricas de dicha persona. Asimismo, los equipos como entidad están representados mediante su palmarés, plantilla y evolución en la liga pasada. El maravilloso entorno usado permite acceder a cualquier información muy fácilmente, así como hacer comparaciones entre los distintos equipos. También es de agradecer la inclusión de una historia de las copas europeas y la actualización de la clasificación de la liga actual con los datos que puede ir introduciendo el usuario.

LA PARTE ACTIVA

También es un simulador de fútbol, un completo simulador si tenemos en cuenta que podemos jugar como futbolista, como entrenador, como directivo o como todo a la vez. La parte arcade permite jugar partidos amistosos o una liga entera controlando los pases, chilenas y otras virguerías de los jugadores de nuestro equipo. Como entrenador decidiremos alineaciones, tácticas, entrenamientos y emparejamientos de nuestros jugadores. Finalmente, en la liga manager controlaremos las decisiones económicas del club, como compra y venta de jugadores, precios de las entradas, etc.

UN COMPLETO CÓCTEL

Todo junto y bien combinado da un completo programa que evoluciona a partir de «PC Fútbol» adquiriendo todas sus virtudes y mejorando algunos de los defectos que éste adolecía, siendo heredero directo de la versión 3.1. Es evidente que en Dinamic mejoran constantemente sus productos que ya son de por sí buenos: depuración de los gráficos de los jugadores, las animaciones, mejoras para conseguir un mejor manejo y eliminación de bugs de anteriores versiones. La base de datos es completísima, con los 18 equipos de la serie A y 375 fichas que configuran una auténtica enciclopedia del fútbol italiano. Los aficionados siguen estando de enhorabuena con «PC Calcio» que engloba todo lo que rodea al mundo de éste gran deporte.

C.S.G.

LO BUENO: Tener simulador y base de datos en un sólo producto, teniendo además en cuenta que ésta última destaca por su inmejorable realización y el esfuerzo documental que conlleva.

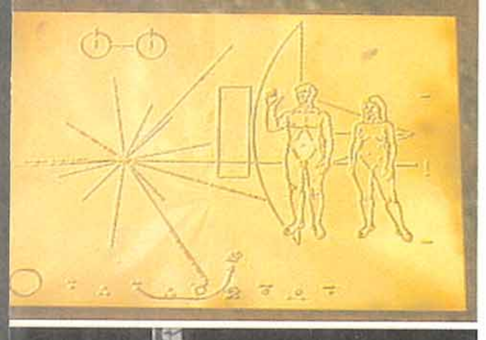
85

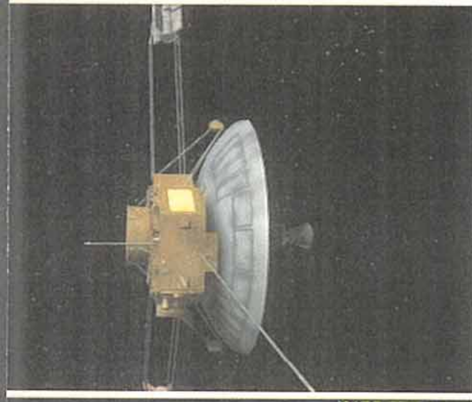
LO MALO: El aspecto arcade sigue siendo un poco flojo, así como la cuestión del sonido y la música. Además ya no contamos con la participación de Michael Robinson.







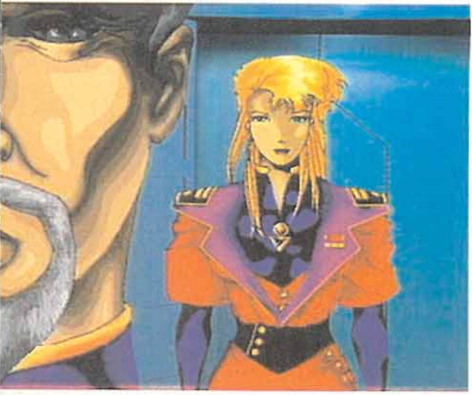






INFOGRAMES/PHILIPS MEDIA
Disponible: **CD-i**
En preparación: **PC CD ROM, MAC CD ROM ARCADE**









CHAOS CONTROL









La alianza entre Philips Media e Infogrames no podía haber obtenido mejores resultados que «Chaos Control», un título con el que el CD-i recibe el espaldarazo definitivo que le afianza en el mercado del juego como un potente sistema. Infogrames demuestra que en tecnología y técnica de programación no hay quien les tosa, y de todo esto, el mayor beneficiado es el usuario. «Chaos Control» es un shoot'em up, sí. Pero también es el juego que puede revolucionar el género...

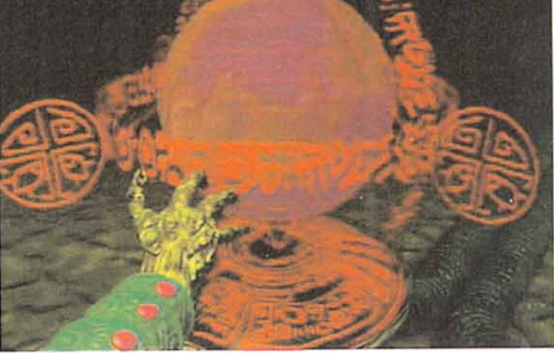
Cuando en 1978 fue lanzado al espacio exterior el Voyager en una misión sin retorno, se incluyó en el satélite una placa con una invitación. Una invitación para visitar el planeta Tierra a toda inteligencia que comprendiera ese mensaje. Lo que contenía, básicamente, era una representación gráfica de la especie humana, la localización –en coordenadas estelares y en relación a ciertas galaxias que se suponen conocidas universalmente– de nuestro mundo, y grabaciones de destacados personajes de la época, así como de diversos estilos de música. Lo malo es que entonces no se pensó que, un invitado desconocido, no siempre puede traer buenas intenciones cuando llega a casa ajena. Las sorpresas acaban de comenzar...

NUEVOS CAMINOS EN EL GÉNERO

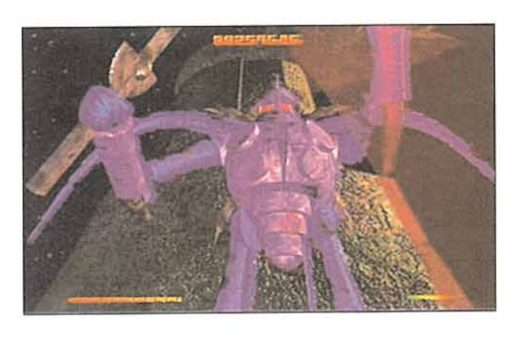
Lo que «Chaos Control» representa es un giro radical en el concepto clásico de shoot'em up. Las enormes posibilidades que el FMV, en el standard MPEG-1, han sido explotadas al máximo por Infogrames, para ofrecer al usuario las excelencias de los sistemas Silicon Graphics, a la hora de realizar algo que puede parecer tan banal como un sencillo videojuego.

Y es que, «Chaos Control» no deja de ser un arcade. Diseñado con una técnica sobresaliente, pero un arcade, al fin y al cabo. Todas las complicaciones que nos podemos encontrar, a la hora de jugar, se reducen a manejar un cursor con el que apuntar y disparar a los enemigos, y la propia dificultad que el programa





posee, naturalmente. Las cuatro fases de «Chaos Control», compuestas por varios subniveles cada una, ofrecen una pasmosa variedad de escenarios y decorados, en los que la imaginación, y el talento artístico encuentran campo abonado para mostrar una orgía de imágenes sintéticas de absoluta belleza.



Pero no todo se reduce al render brutal. Escenas intermedias en las que la animación "clásica" –muy cyberpunk, muy manga– con diálogos incluidos se entremezclan con las de juego, confluyen en una amalgama de estilos cuyo resultado es una verdadera película interactiva.

FMV, ¿LA PANACEA?

Al igual que un excelente programa de diseño gráfico, y toda la potencia de un Silicon Graphics, no es sinónimo de buenos resultados si no existe talento para manejarlos –lo que, afortunadamente, hay en grandes cantidades tras «Chaos Control»–, también es obligatorio preguntarse si toda la belleza que es capaz de mostrar el vídeo digital implica un buen juego, necesariamente. Al menos, sí se puede afirmar que «Chaos Control» es un excelente shoot'em up. Pero el MPEG también tiene sus defectos.

Todo lo que se puede ver en el juego está renderizado –personajes, escenarios, naves, enemigos...–, fotograma a fotograma sobre plataformas Onyx. No existe ni un sólo sprite diseñado aparte y superpuesto al decorado. ¿Qué quiere decir esto? Básicamente, que todos los alienígenas, y también nuestra nave, poseen un movimiento predeterminado, que se repite partida tras partida.

El problema que esto conlleva no es otro que, al abatir un adversario, éste no desaparece de la acción, sino que se queda "desconectado", sin disparar más contra nosotros. Pero sigue ahí. La vertiginosa velocidad que el juego desarrolla hace que este dato pase en muchas ocasiones inadvertido, mientras que en otras resulta notorio.

¿Es esto un fallo grave? Sinceramente, no. En absoluto. La jugabilidad no se ve afectada para nada, que al fin y al cabo es lo que más importa.

Así, no queda más que considerar a «Chaos Control» como uno de los juegos de mayor belleza gráfica existente, endiabladamente adictivo y de una calidad técnica insuperable. Quizás estemos ante el título que abrirá una nueva vía, tanto para el CD-i, como para todos los shoot'em ups que, a partir de ahora, se desarrollen.

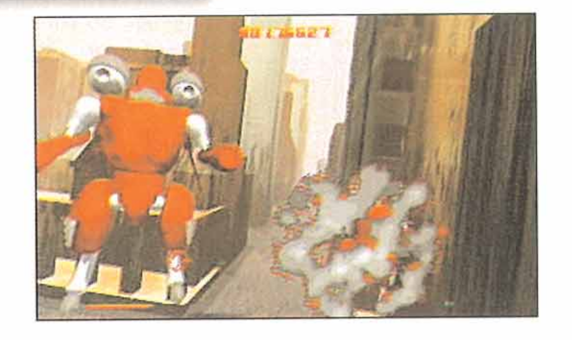
F.D.L.

LO BUENO: ***La brutal velocidad, la calidad de audio y, sobre todo, la magnificencia de las imágenes renderizadas en FMV. Una joya del diseño gráfico.***

90

LO MALO: ***Las limitaciones que impone el MPEG en el diseño de explosiones y eliminación de enemigos, y el mantenerse siempre el mismo y previsible desarrollo en las animaciones.***



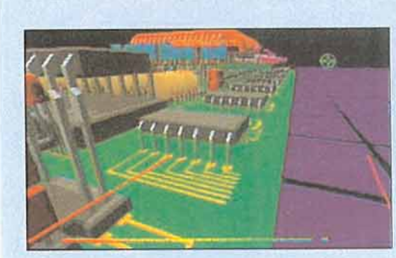


FASE 1. MANHATTAN



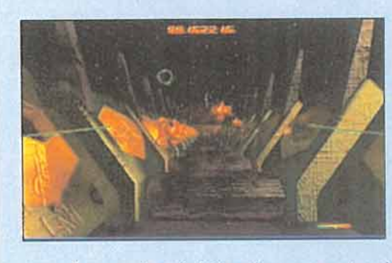
La flota Kesh Rhan ha invadido el área de Manhattan, impidiéndonos el paso hacia el cuartel general de la resistencia terrestre. Nuestro deber es liberar la zona para permitir el paso de los humanos, que se han exiliado en una base lunar, hasta el bunker situado junto al Empire State Building, el cuartel general. Con la Estatua de la Libertad como testigo mudo, la primera batalla está a punto de comenzar.

FASE 2: UNIVERSO ELECTRÓNICO VIRTUAL



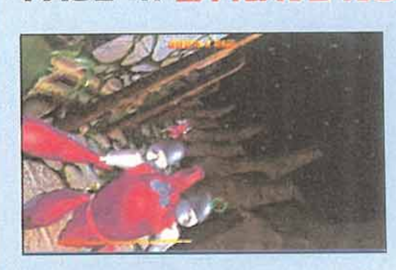
Un virus informático ha sido programado por los Kesh Rhan que se ha infiltrado en el corazón de los sistemas de defensa terrestres. Gracias a una tecnología virtual en experimentación, la protagonista, Jessica Darkhill, entra en la placa madre del computador central, luchando contra los extraterrestres. El virus es el objetivo final. Su destrucción posibilitará la recuperación del control de armamento humano.

FASE 3: LA FLOTA KESH RHAN



Con el espacio exterior como escenario, uno de los más duros y complicados enfrentamientos con el invasor va a tener lugar. La órbita de una estación espacial será el decorado principal en el que tendremos que hacer frente a las naves extraterrestres. La velocidad que despliegan en campo abierto es sorprendente. Buenos reflejos y capacidad de aguante es todo lo necesario para superar al enemigo.

FASE 4: LA NAVE NODRIZA



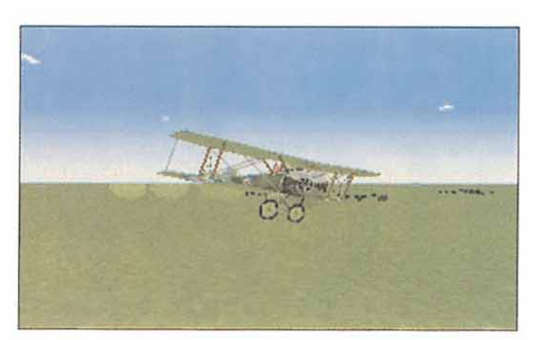
Algo así como si Luke Skywalker hubiera vuelto, y la Estrella de la Muerte fuera su objetivo. Un corredor estructurado como un laberinto nos separa de los reactores de la nave nodriza Kesh Rhan. Su líder, Arakh Kreen, sabe que su fortaleza volante es inexpugnable. Pero todo Aquiles tiene su talón...

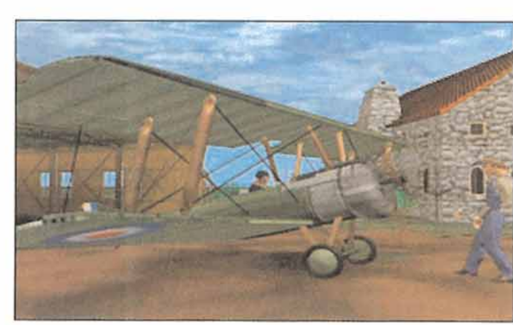
WINGS OF



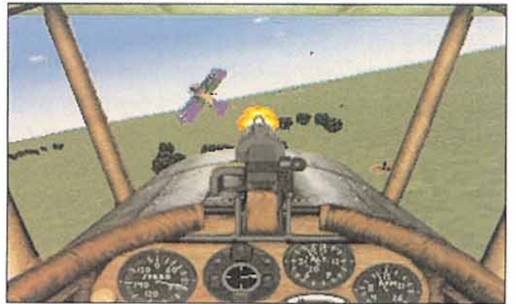
ORIGIN VUELVE A DAR EN EL CLAVO CON UNO DE LOS POCOS TEMAS QUE LE QUEDABAN POR TRATAR EN EL MUNDO DE LOS SIMULADORES DE VUELO: LA EDAD DORADA DE LA AVIACIÓN. CUANDO VOLAR ERA TODA UNA AVENTURA Y LOS COMBATES AÉREOS SE ASEMEJABAN A UN DUELO MEDIEVAL CON TODO SU COMPONENTE ROMÁNTICO Y CABALLEROSO. UNA MÁQUINA MÁS LIGERA QUE EL AIRE PERO SIN EXQUISITECES TÉCNICAS, MUY POBREMENTE ARMADA Y UN VALOR A TODA PRUEBA ERAN LOS REQUISITOS IMPRESCINDIBLES PARA PILOTAR UN BIPLANO EN LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL, LA GRAN GUERRA. CON EL PAÑUELO FLOTANDO EN EL AIRE Y LAS GAFAS PEGADAS POR LA PRESIÓN ENCARAMOS LA ÚLTIMA GRAN AVENTURA DE ORIGIN: «WINGS OF GLORY».

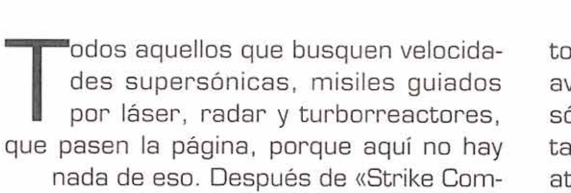












Todos aquellos que busquen velocidades supersónicas, misiles guiados por láser, radar y turborreactores, que pasen la página, porque aquí no hay nada de eso. Después de «Strike Commander» y «Pacific Strike» le llega el turno a los biplanos y triplanos, aunque también hay algún monoplano, para demostrar que en Origin no se olvidan de las hélices. La palabra mágica es volar, libertad total de movimientos a bordo de unos aparatos tan frágiles como difíciles de pilotar que nos acercan la verdadera aventura del combate aéreo. La simplicidad intrínseca y la sencillez de manejo que se ha conseguido hacen de «Wings of Glory» un simulador muy atractivo para disfrutar del combate aéreo tal y como era a principios de siglo.

LA GUERRA AÉREA

Y fue precisamente en la Gran Guerra cuando los mandos militares empezaron a tomar conciencia de la importancia de la aviación en el desarrollo de la guerra: no sólo por su capacidad de transporte sino también por la observación, bombardeo y ataque sorpresivo desde su elemento natural. «Wings of Glory» recrea esa etapa de iniciación de la historia de la aviación, llevando hasta nuestros ordenadores intercepciones aéreas, vuelos de reconocimiento y patrulla y algún bombardeo a objetivos seleccionados por su interés estratégico.

El primer paso será inscribirnos como pilotos, para posteriormente pasar a realizar nuestras primeras misiones como rookie, en las que volaremos junto con la escuadrilla que nos sacará más de una vez las castañas del fuego y que nos servirá como entrenamiento para misiones más peligrosas.

Como ya viene siendo costumbre en éste tipo de juegos de Origin, nuestra base aérea estará ocupada por una serie de personajes que nos darán consejos sobre las misiones o bien nos dirán lo que tenemos que hacer, caso de nuestro comandante. Las conversaciones son útiles, pero no imprescindibles, aunque aportan realismo y variedad a la acción. Otro aspecto que


GLORY
Cuando Volar era un Arte
ORIGIN
Disponible: PC CD-ROM
SIMULADOR DE COMBATE
L 71

se mantiene es la evolución de nuestro piloto de acuerdo con las misiones que realice y su éxito en ellas, obteniendo condecoraciones, aprendiendo nuevas técnicas de vuelo y accediendo de forma sucesiva a modelos de aviones cada vez más perfeccionados y potentes.

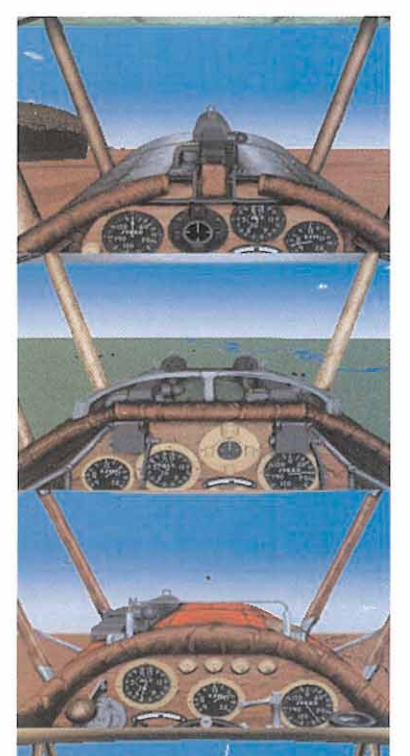
A LOS MANDOS DEL APARATO

El juego no restringe la habilidad de ningún piloto, ya que es adaptable a las necesidades y gustos de cualquiera: tanto los aterrizajes como los despegues o el tedio de buscar el objetivo puede hacerse de forma manual o automática.
Este último modo realza en el juego el aspecto combate aéreo haciendo todo lo demás por nosotros con el mero hecho de pulsar pocas teclas. El mapa del lugar del combate nos ayuda a seleccionar objetivos y poder dirigirnos a ellos.
Cuando tenemos al enemigo frente a nosotros llega el momento de desplegar nuestras armas. Mediante un movimiento de cabeza, como se hacía en realidad, localizamos visualmente al avión contrario y después nos dirigiremos hacia él. Los demás pilotos de nuestra escuadrilla harán lo propio y ya tendremos una batalla auténtica delante de nuestros ojos con los otros aviones al alcance de nuestras ametralladoras.
Empieza la caza y el juego del gato y el ratón en el que sólo puede haber un ganador; ahora debemos escoger la vista que queremos de nuestro aparato: la cabina nos proporciona información sobre la altitud y velocidad, pero sin cabina el combate es más excitante y efectivo gracias a la aparición de un punto de mira.
Los enemigos que combatiremos engloban todos los modelos de aviones tanto alemanes como ingleses y franceses de la Gran Guerra, estando también presentes diversos tipos de zepelines y tropas y unidades terrestres. Decir que, aunque de modo bastante limitado, los aviones que pilotaremos también eran capaces de atacar blancos en el suelo bien disparándolos o haciendo uso de sus bombas de escasa potencia y que tendremos que colocar con mortífera precisión para acabar con éxito alguna de las misiones.
De vuelta a nuestra base recibiremos la pertinente felicitación o reprimenda y nos prepararemos para la siguiente misión.

¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?

De cara a la evaluación, podemos calificarlo como un juego completo en todos los sentidos, de realización excelente y aspecto externo muy cuidado.
Empecemos por la forma externa: aparte de jugar en campaña también podemos probar nuestra habilidad en escenarios sueltos configurando su dicifultad y aspectos complementarios; también está disponible la visualización de todas las unidades tanto aéreas como terrestres para que sepamos cómo son nuestros enemigos; y además las misiones se pueden grabar, como si de una película se tratase, para visualizarlas posteriormente en frío y analizar nuestra actuación.
Animaciones constantes, gráficos perfectos 3D de todos los aviones, sonidos ambiente, como el ruido de motores y disparos, y un movimiento suave acorde con el de los modelos reales completan esta positiva impresión.
Y el fondo no puede resultar mejor: el simulador se maneja de maravilla con pocas teclas y responde fenomenal a nuestras órdenes, aunque hay aparatos que van mejor que otros, por lo que al principio nos costará mucho seguir a los aviones enemigos ya que maniobran mucho mejor. Logra plasmar toda la





MONTURAS DE MADERA Y METAL

De entre las decenas de aviones que fueron gestados en el periodo que duró la Primera Guerra Mundial, han sido seleccionados cinco que podemos considerar como los más destacados y conocidos para que nosotros los pilotemos: cuatro franceses y uno alemán. Como podemos comprobar en la imágen, sus cabinas son bastante parecidas pues todas ellas incorporan indicadores tales como altímetro, velocímetro o cantidad de fuel que nos queda; aunque difieren en el armamento ya que unos solo tienen una ametralladora mientras que otros tienen dos. Todos son biplanos –con dos pares de alas– y sus nombres de arriba a abajo son: Sopwith Pup, Sopwith Camel, R.A.F. S.E. 5A, Spad SXIII y Fokker DR.I de fabricación alemana, en concreto el que llevaba el mítico Barón Rojo. Si jugamos en modo campaña sólo pilotaremos aviones franceses comenzando por el Pup y accediendo a los demás según nuestros méritos. En el caso de que queramos probar el avión alemán o cualquiera de los otros nos decantaremos por el modo de juego en el que creamos una misión. En este modo podremos elegir el modelo de avión a pilotar así como aspectos tales como el número de enemigos, la altitud en que empezamos o los objetivos a cumplir: las misiones que creemos pueden ser completamente aleatorias, un combate aéreo, un bombardeo o un reto –Gauntlet– que puede asemejarse a una justa medieval. En combate aéreo nos las veremos con otros aviones enemigos mientras que al bombardear nuestros objetivos serán ciudades, bases o vehículos terrestres, como trenes y tanques.

emoción de la caza aérea y la angustia de poder estrellarnos cuando alcanzan nuestro avión o resultamos heridos por el enemigo.

Proporciona diversión instantánea aunque al principio parezca difícil de controlar o incluso un poco aburrido cuando comprobamos por primera vez que no pilotamos aviones supersónicos, pero con la práctica uno se acaba acostumbrando a las limitaciones de los biplanos. Y es que aquello sí que era volar.

C.S.G

MUNDODISCO









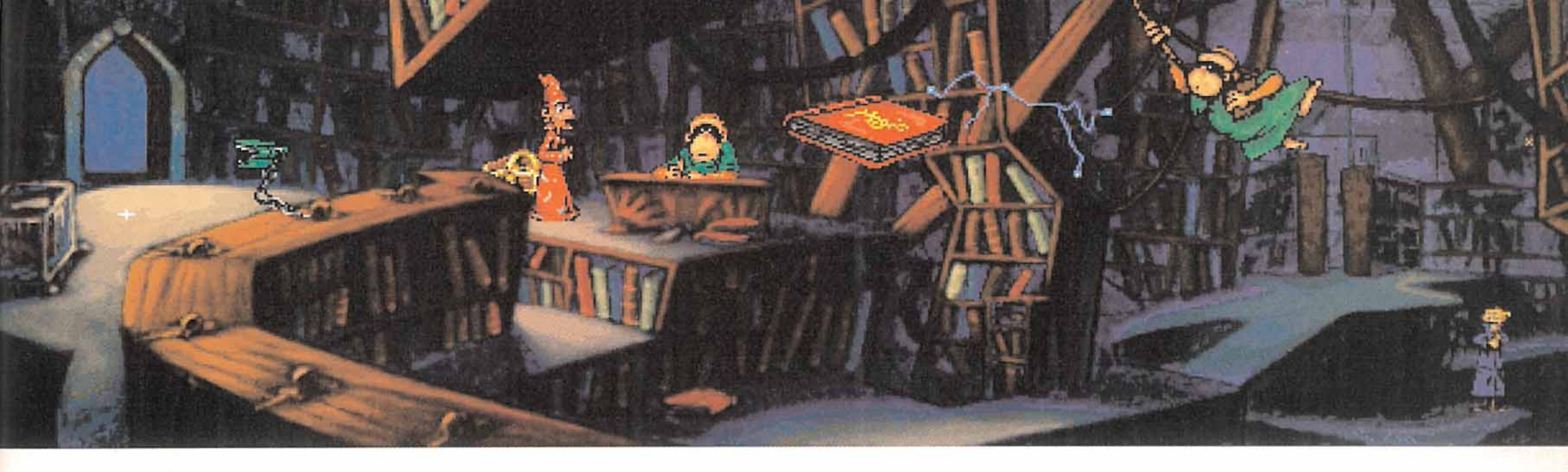
ÉRASE UNA VEZ UNA GIGANTESCA TORTUGA DE SEXO DESCONOCIDO QUE SE DESPLAZABA LENTAMENTE POR EL ESPACIO Y CUYA CABEZA ERA DEL TAMAÑO DE UN PEQUEÑO PLANETA. Y ÉRASE ENCIMA DE LA TORTUGA CUATRO FENOMENALES ELEFANTES SOBRE CUYOS HOMBROS DESCANSABA EL PESO DE UN MUNDO CON FORMA DE DISCO EN EL QUE VIVÍAN Y MORÍAN LOS TIPOS DE PERSONAS MÁS INCREÍBLES QUE SE PUEDAN IMAGINAR. EL DISCO TENÍA UN EJE Y UNA PERIFERIA, A LA QUE IBAN A PARAR LAS AGUAS DE LOS MARES DE MUNDODISCO QUE VERTÍAN EN UNA CATARATA QUE SE DERRAMABA HACIA LAS PROFUNDIDADES DEL ESPACIO INTERESTELAR... Y ESO OCURRÍA TODOS LOS DÍAS.



Una aventura disparatada



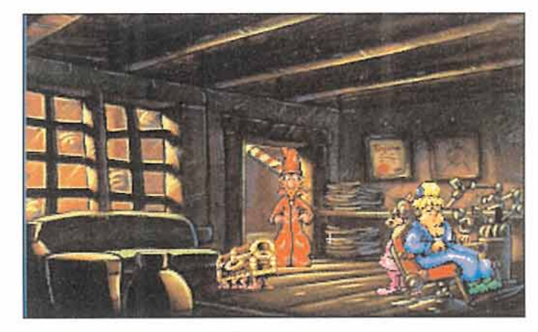
PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA



Su nombre es Pratchett, Terry Pratchett, y es el autor de una serie de novelas de humor ambientadas en MundoDisco, un lugar imaginario en el que conviven toda suerte de criaturas medievales y mitológicas, pero en el que las cosas no funcionan siempre como debieran. Y es precisamente ese caos ordenado, ese hilarante transcurrir de acontecimientos totalmente absurdos y extraños lo que convierten a las historias ambientadas en MundoDisco en lo que son: una parodia divertidísima de los mundos fantásticos. Desde aquí recomendamos efusivamente los libros de Pratchett, dotados de un desvergonzado sentido del humor que los programadores de «MundoDisco» han sabido plasmar acertadamente en las andanzas de Rincewind.

UN MAGO DE PACOTILLA...

...O un lápiz andante, como se prefiera. Completamente fracasado como estudiante de las artes mágicas, curtido en mil y un tropiezos estrepitosos, tiene a su favor el conocimiento de un hechizo tremendamente poderoso, pero que no sabe cómo se llama ni cómo se pronuncia; simplemente sabe el hechizo. Es pues la persona idónea para librar a la ciudad de Ankh-Morpok de los ataques de un terrible dragón, pero como todo el mundo sabe los dragones sólo existen para quien crea

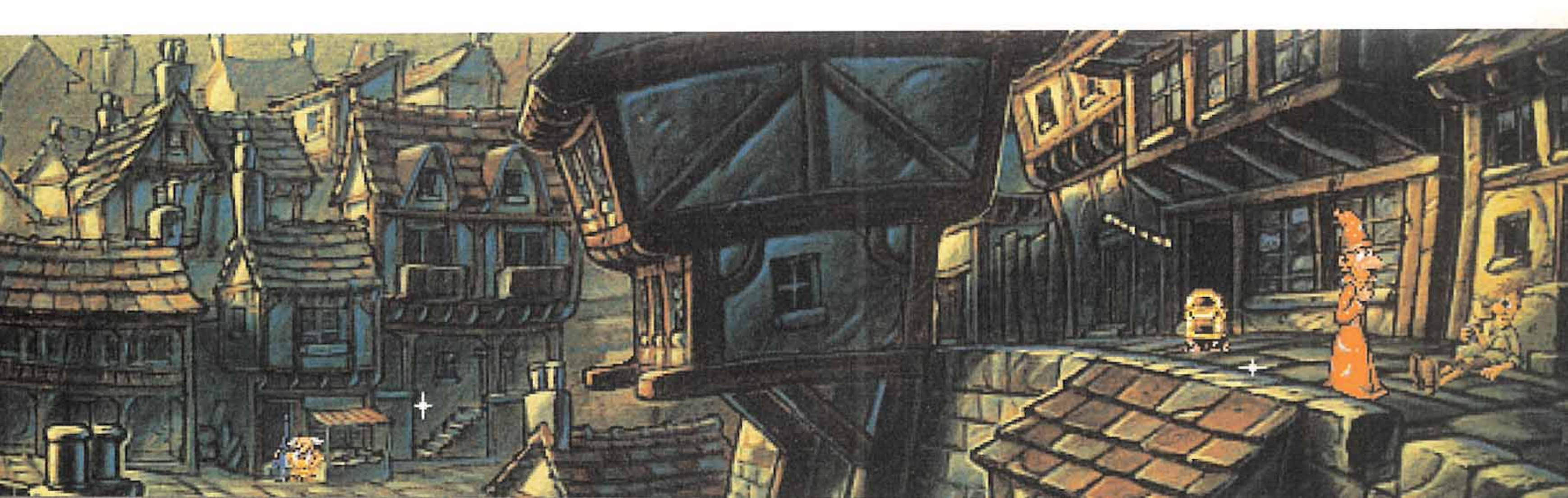




en ellos. Y Rincewind no cree en dragones, ni en sus posibilidades para cumplir el encargo del Archicanciller de la Universidad Invisible, pero hará lo posible para encontrar los cuatro ingredientes necesarios para acabar con el dragón, según se cuenta en un libro que cambiará al curioso bibliotecario de la universidad por algo que le viene al pelo.
La salida de la Universidad hacia la calle irá precedida por la conversación con los magos que se hallan dedicados a los más curiosos menesteres, y que darán consejos o harán acciones para el bueno de Rincewind. Después se abre ante nosotros toda una ciudad llena de tipejos que se prestarán a ayudarnos gustosamente, o quizá no tanto. Entre medias, el Patricio, los Gremios, los pétreos trolls y, cómo no, la Muerte, que tiene una cuenta pendiente con nuestro torpe mago.

NO PODRÁS ESTAR SIN ÉL

Es como un personaje secundario del juego, aunque no hable ni tome parte en él, pero es de mucha utilidad. Hablamos del Equipaje, un curioso baúl hecho de madera de peral sabio y que tiene la propiedad de poder moverse de un lado a otro gracias a los cientos de patitas que tiene. Nos servirá para meter los objetos que vayamos encontrando, es decir, será nuestro almacén. Ni que decir tiene que el Equipaje seguirá a Rincewind allí donde vaya, acompañándole por calles, casas y bosques de MundoDisco.
En todos los escenarios habrá multitud de curiosos personajes con los que podremos hablar de cinco formas distintas además de preguntarles sobre temas específicos de los que pueden saber algo. Además tendremos acceso a multitud de objetos que iremos usando correctamente para conseguir avanzar en la aventura, de los cuales los más de ellos tienen usos algo más que evidentes.
El manejo de nuestro héroe no puede ser más sencillo: un click de ratón para que se desplace y obtenga información sobre ►





¿QUÉ DICES, RINCEWIND?

Mientras no se invente algo mejor, hablar es la mejor y más rápida forma de comunicación que existe. Hablando se entiende la gente y las palabras se las queda el viento y sólo los hechos permanecen. El hecho es que sin conversar con los personajes no avanzaremos en el juego, y los derroteros de la conversación dependerán de la forma con que hable Rincewind:



Saludo: *La boca sonriente del mago se presenta e introduce a su propietario en una conversación que puede ser de interés. Usarlo es una norma de cortesía.*



Sarcástico: *El lado picarón y ocurrente de Rincewind se pone patente en frases y expresiones burlonas para incitar a sus partenaires y despertar la carcajada en los espectadores.*



Inquisitivo: *Al grano. Quiero saber ésto y lo mejor es que lo digas ahora.*
Para enterarse de algo concreto lo mejor es hablar sin tapujos. Las cosas claras y el chocolate espeso.



Furioso: *Cuesta imaginarse un ataque de ira en el bueno de Rincewind, pero si queremos que alguien más se entere no estará de más usar este modo de conversación. Tranquilos, que la sangre no llegará al río.*

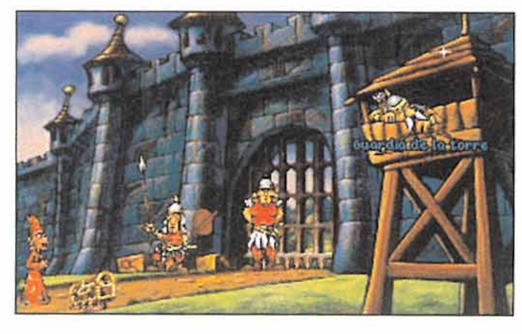


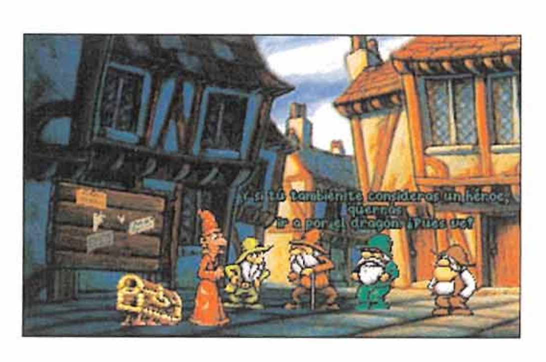
Alternativa: *Habrá personajes a los que podamos preguntarles sobre un tema en concreto, en cuyo caso un nuevo tipo de icono se sumará a los ya existentes, como por ejemplo el del dragón.*

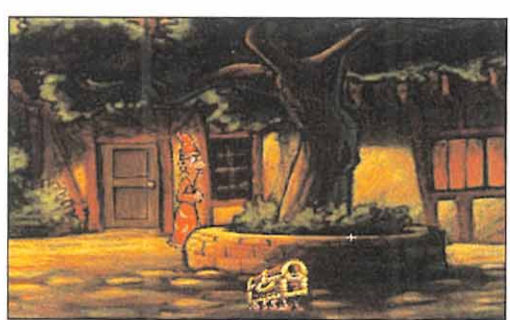


Adiós: *Hay que ser educados y despedirse correctamente, tanto si nos han tratado bien como si han pasado de nosotros. La cortesía es como el aire de un neumático, no sirve para nada pero hace más agradable el viaje.*

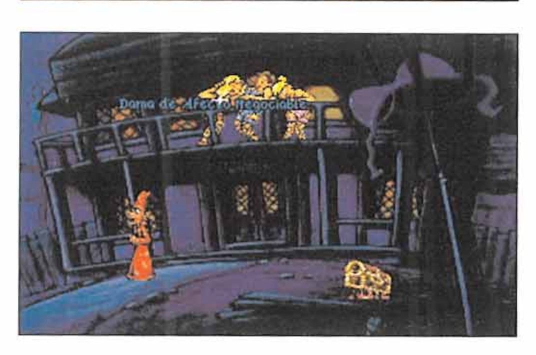
Generalmente podremos probar todas las opciones de que disponemos pues lo único a que nos arriesgamos es a que no nos sirva lo que hemos dicho, además de proporcionarnos acceso a situaciones muy graciosas. No dejaremos nada sin probar si queremos reirnos.











los personajes, objetos y escenarios; y dos clicks para que interactúe, hable, o simplemente los utilice.

EL TOQUE DEL CREADOR

A lo largo de las cuantiosas horas que el juego requiere para su terminación nos vemos asaltados por un sin fin de situaciones graciosas o divertidas por medio de animaciones o diálogos. El juego está correctamente traducido a nuestro idioma, siendo la adaptación excelente, pues los diálogos son perfectos, en el estilo que reconocerán aquellos que hayan leído algún libro de la serie de "MundoDisco". Es muy difícil discernir si el juego es más divertido que la literatura, pero en todo caso los resultados están muy lejos de defraudar. «MundoDisco» recrea en sus paisajes y escenarios el mundo creado por Terry Pratchett en toda su plenitud y de manera muy acertada. Los personajes son muy peculiares y simpáticos y su forma de actuar y hablar es disparatada y ocurrente. La realización de los gráficos está muy cuidada y junto con el sonido crean la ambientación ideal. No hay que olvidar las voces de los personajes, muy peculiares, que son uno de los puntos fuertes del juego, aunque estén en ingles. Los aspectos curiosos se completan con un gracioso salvapantallas que se pondrá en marcha cuando pase un rato sin mover a Rincewind y con las variadas contestaciones y salidas que éste tiene cuando realizamos determinadas acciones.

Las situaciones graciosas que conducen a la carcajada se suceden una trás otra y según pasa el tiempo nos vamos introduciendo más y más en las peculiaridades de «MundoDisco» como si estuviéramos leyendo el libro. El sobresaliente está garantizado para un juego tan gráfico y bien realizado como es este. ¿Para cuándo el siguiente episodio?

LO BUENO: ***Adaptación perfecta de la obra literaria de Pratchett con todo lo típico y lo tópico. Soberbia ambientación tanto a nivel sonoro como gráfico. Diálogos y situaciones delirantes y muy divertidas.***

92

LO MALO: ***El movimiento resulta a veces un poco impreciso, y los ataques de risa pueden ser mortales. La verdad es que cuesta encontrar un factor negativo a un juego tan divertido y bien realizado.***

C.S.G.

CONCURSO

MUNDODISCO



No te pierdas la oportunidad de conseguir la colección completa de los libros de MUNDO DISCO y un programa para tu PC.



Sorteamos 10 colecciones de 11 libros y 5 programas.

¿Sabrías decirnos cuál es la respuesta verdadera a estas 5 preguntas?

1.- El juego MUNDODISCO está basado en:
   a) La película «Discworld»
   b) El último L.P. de Madona.
   c) La novela «Discworld»

2.- ¿Qué compañía de software ha desarrollado este juego?
   a) Electronic Arts
   b) Psygnosis
   c) Dinamic Multimedia

3.- ¿Quién de estos conocidos artistas ha colaborado en la programación de «MUNDODISCO»?
   a) Arnold Schwarzenegger.
   b) Monty Python
   c) Bono (de U2)

4.- ¿Sabes cuál era el título original del programa?
   a) El Problema con los Dragones.
   b) Pratchett, El Mago.
   c) Magia y Hechizo.

5.- La aventura de MUNDODISCO comienza en
   a) una gran ciudad llena de rascacielos.
   b) las pirámides de Egipto.
   c) un pequeño pueblo.

BASES CONCURSO MUNDODISCO

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista MICROMANÍA, que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias), a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista MICROMANÍA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO MUNDODISCO.

2.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán CINCO que serán ganadoras de una colección completa de libros y un juego de MundoDisco. Otras CINCO cartas obtendrán una colección completa de libros de MundoDisco. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el 26 de Marzo de 1995 al 30 de Abril de 1995.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 4 de Mayo 1995, y se publicarán en el número de Junio de Micromanía .

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

Envíanos tus respuestas a: HOBBY PRESS; Revista MICROMANÍA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas; Madrid. E indica en una esquina del sobre: CONCURSO MUNDODISCO.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN «MUNDODISCO»

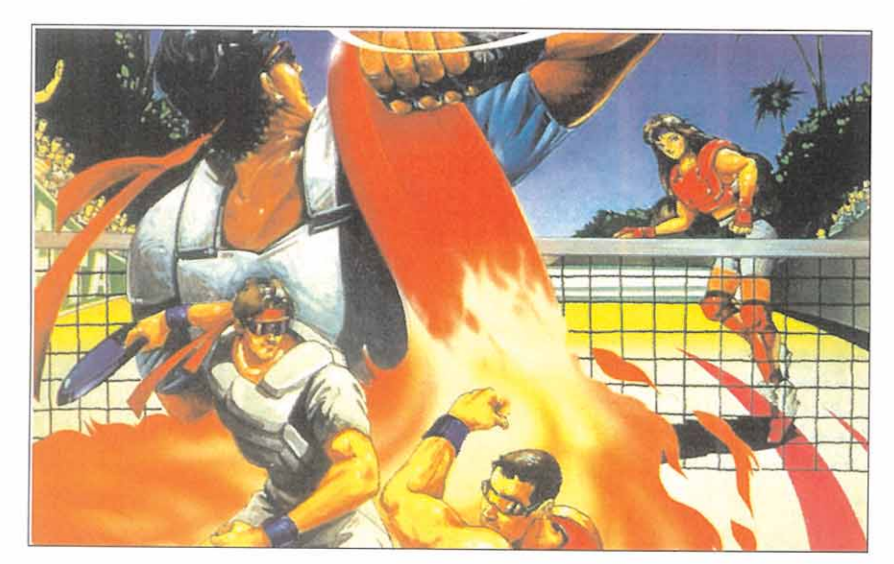
Nombre ____________
Apellidos ____________
Domicilio ____________
Localidad ____________ Código Postal ____________
Población ____________ Teléfono ____________

Creo que las respuestas correctas son:
1)   2)   3)   4)   5)





DROSOFT



Deporte y espectáculo

Muy simple y adictivo. Así es «Wind Jammers», una mezcla entre boley-ball y frisbee, con el que SNK demuestra que una concepción sencilla y tener las ideas muy claras es lo único necesario para lograr el éxito. No esperéis una excesiva sofisticación, como la que se puede encontrar en otros juegos de la compañía, porque no la tiene. Es, ni más ni menos, un arcade. Pero, eso sí, un arcade casi perfecto.



WIND JAMMERS





DATA EAST/SNK
Disponible: **RECREATIVA, NEO GEO CD**
V.Comentada: **NEO GEO CD**
ARCADE

Básicamente, lo que es «Wind Jammers» ya está dicho. Un arcade deportivo, que combina la filosofía del balonvolea, con la diversión del frisbee –ese disco volador que tantos estragos ha hecho, y hace, en las playas durante los meses veraniegos–. Diseñado con un espíritu competitivo, enfrenta a seis personajes, en las típicas modalidades de un jugador contra la máquina, o dos usuarios entre sí.

DURO, NO VIOLENTO

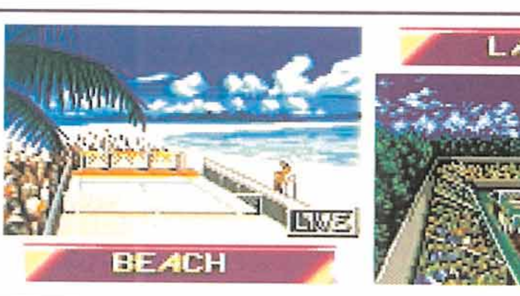
En la línea típica de los arcades deportivos de SNK, los distintos competidores poseen la habilidad de realizar algunos tiros especiales, de gran fuerza, que implican necesariamente un pequeño punto de dureza, si es que el rival en cuestión, o nuestro propio jugador, se encuentra en el camino del disco cuando éste es lanzado. Muy sencillos de realizar, como todos los movimientos en general, estos lanzamientos no representan en sí mismos una mayor puntuación cuando son efectuados. La victoria depende de nuestra habilidad para engañar al contrario y alojar el disco en las redes que defiende.

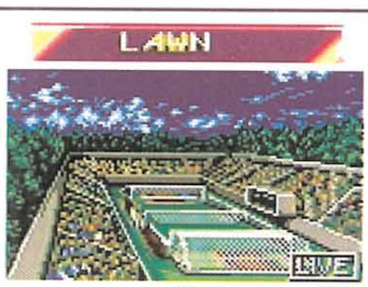


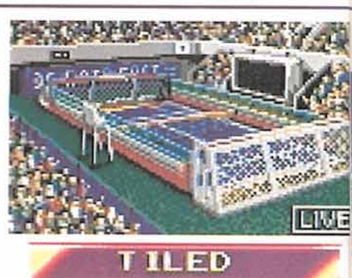
Así, lo más destacable , o al menos uno de los aspectos más importantes,de «Wind Jammers» radica en la velocidad de la acción, y en la habilidad, para realizar determinados lanzamientos con efecto.

¿NO HAY TORNEOS?

Pero algo que sí se echa de menos en «Wind Jammers» es la posibilidad de















competir en una estructura de torneos. La eliminación, partido a partido, de los distintos jugadores, hasta la victoria final, es la única línea de participación que posee el juego.

Los diferentes campos y las particularidades de cada rival, compensan en parte el defecto. Pero, aún así, esa opción se echa en falta.

Lo que sí ha hecho Data East ha sido incluir un par de fases de bonus, cuando el usuario escoge la opción de juego contra la poderosa máquina, que, si bien no presentan una excesiva dificultad, sí son lo bastante atractivas como para no pasar desapercibidas.

En cuanto a la calidad técnica del producto, como suele ser norma de la casa en los juegos de SNK, alcanza alturas realmente sobresalientes. Sobre todo, en el apartado sonoro. La inclusión de múltiples voces digitalizadas, en distintos idiomas, y los efectos de lanzamientos, rebotes, etc., brillan con luz propia. En el tema gráfico, tanto escenarios como sprites están muy cuidados, aunque los primeros se antojan como extremadamente restringidos a un pequeño espacio, que no da lugar a grandes alardes de diseño, sobre todo al no variar nunca la perspectiva cenital de cámara.

Algo que, sin duda, sí agradecerá el usuario es el que los tiempos de carga sean muy cortos, ya que el grueso del código se carga al principio, dejando únicamente para después los accesos a los diferentes campos, que son brevísimos.

Lo agradecerá casi tanto, o más, como el nivel de adicción del juego, pues «Wind Jammers» será extremadamente secillo en su concepción, pero son quizá los juegos más simples los que más alta nota suelen obtener en este apartado. Pero, eso sí, a la larga quizá vaya decayendo en este punto.

En definitiva, un notable arcade, sin ningún defecto apreciable a nivel técnico, pero que se queda algo corto en cuanto a opciones.

F.D.L.

EN TODOS LOS TERRENOS

La dificultad, aparte del nivel que el usuario escoja, de «Wind Jammers» viene dada por el diseño de los diferentes campos: playa, hierba, parquet, cemento, tierra batida y baldosas. Si bien en lo referente a velocidad de uno u otro no hay excesiva variación, son las áreas de "gol", por denominarlas de algún modo, y las redes que separan los campos de uno y otro jugador, las que marcan la diferencia.

Las primeras siempre recogen la misma puntuación –tres o cinco puntos– pero varían en las mismas la colocación de estas áreas de tanteo. Las segundas, a veces sitúan postes intermedios que dificultan el pase y recepción del disco. La práctica y la habilidad de cada jugador pueden decidir, en un momento dado, de qué lado cae un tanto. Pero no os fiéis demasiado, ya que un lanzamiento especial puede cogernos por sorpresa en cualquier instante.



***LO BUENO:** El nivel de adicción y los efectos sonoros, sin duda. La sencillez, tanto en argumento como en control, es otro de los puntos más interesantes de «Wind Jammers».*

80

***LO MALO:** Se echan de menos opciones de competición –torneos de distintos tipos, posibilidad de jugar dos contra dos, etc.– y, a la larga, la única variación que presenta reside en el nivel de dificultad.*





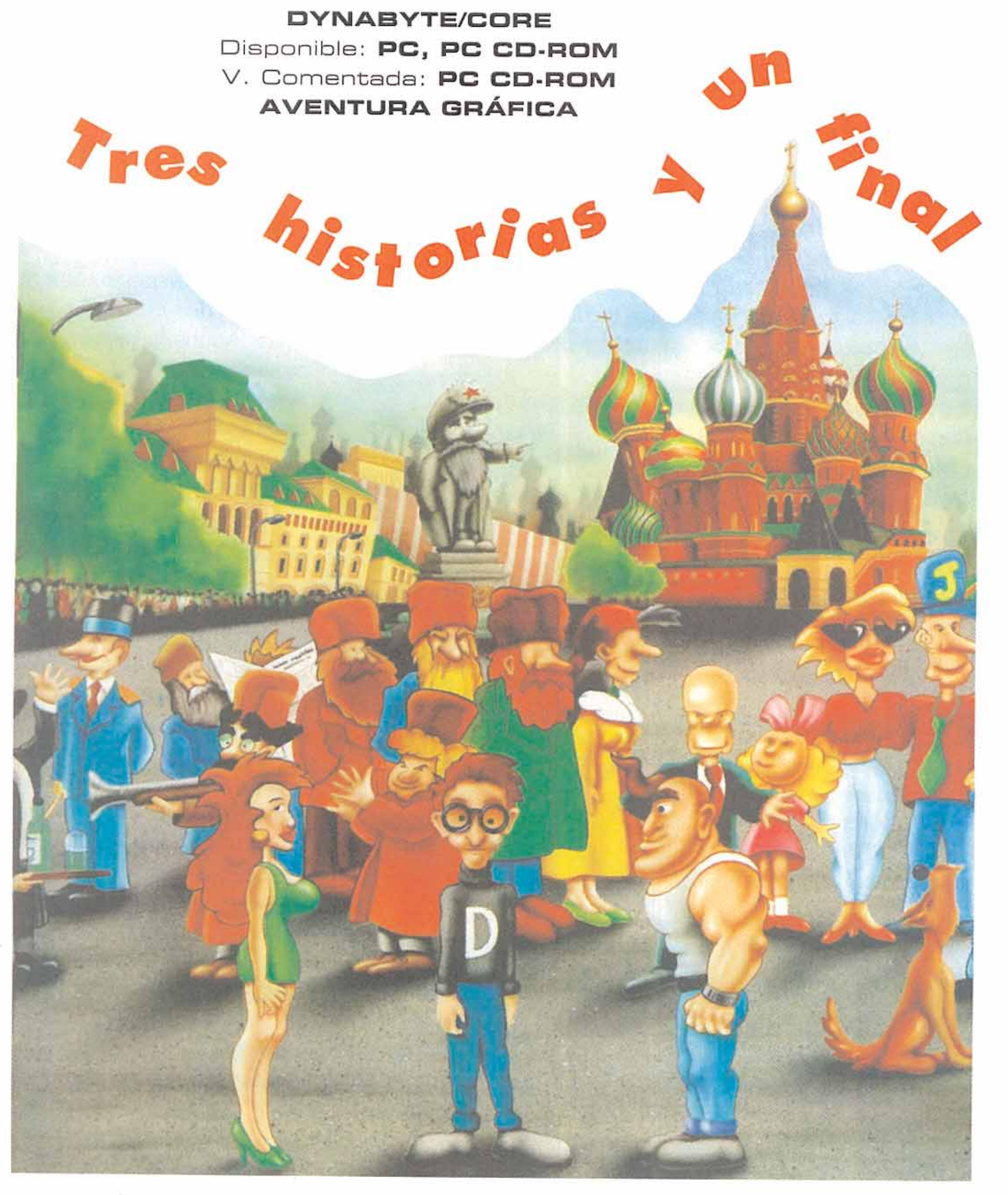


THE BIG RED ADVENTURE

Realizar una aventura gráfica que esté dotada de muchas fases repletas de escenarios y de personajes requiere una inversión de talento, tiempo y dinero. En Italia, un grupo de programadores llamados Dynabyte acometieron este reto inspirados en clásicos del género creados por LucasArts o Sierra. Y por fin, cuando ya tenemos en nuestras manos la versión definitiva de su primer gran proyecto podemos asegurar que, aunque no han alcanzado el nivel de "los grandes", sí están en la línea correcta para conseguirlo. Su arma es una aventura gráfica disparatada ambientada en la patria de Lenin, Gorbachov y Kasparov. Una aventura con todas las de la ley.

DYNABYTE/CORE
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA

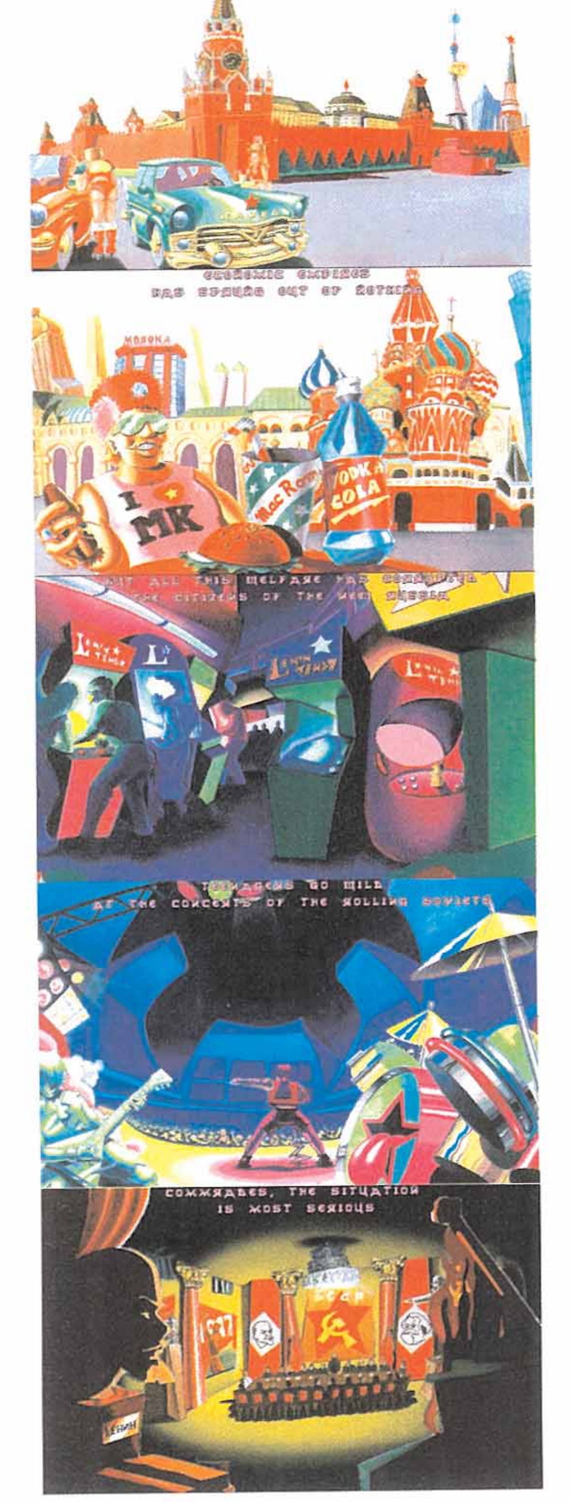
Tres historias y un final



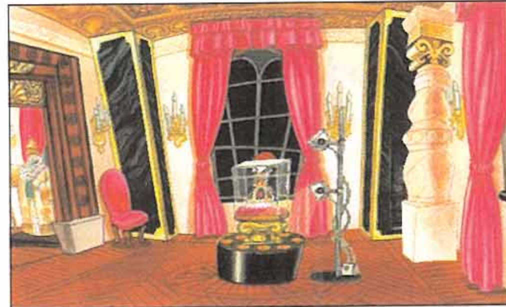
Y es seguro que a Lenin o Stalin les daría un infarto si se levantasen de sus respectivas tumbas y vieran con qué desvergüenza y escarnio se tratan las costumbres y tradición histórica de su querida patria. Pero no nos confundamos, no es un juego ofensivo o grosero, simplemente es ocurrente y gracioso. Los acontecimientos ocurridos en Rusia son sólo el trasfondo en el que se desarrolla la aventura, y se tratan con un gran sentido del humor. El desarrollo del juego se basa en la sucesión de tópicos que el jugador ha de analizar para sacar el mayor provecho posible de ellos, pues están presentes todos los más famosos, desde las muñecas rusas hasta la Plaza Roja pasando por el Orient Express y las colas en las tiendas.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

El aspecto más interesante a priori es la variedad de personajes que manejamos. Cada uno de ellos actúa por si sólo en una parte del juego, resolviendo sus problemas particulares; mientras que al final, sus esfuerzos se juntan de cara al feliz desenlace. Son tres historias distintas con el mismo trasfondo que confluye en una huida final en el Orient Express.
Doug Nuts es la antesala de la aventura.



Un ladronzuelo muy astuto quiere apropiarse de la joya Czar's Crown, fuertemente custodiada en el museo, del que se ha enterado que hay una entrada secreta en los estudios de KGB TV. Para acceder a ellos tendrá que participar en un concurso para el cual deberá dar respuesta a una serie de cuestiones relacionadas con ciertos objetos que tendrá que conseguir. El camino hacia el barco de Dino Fagoli, el boxeador italiano y otro de los protagonistas, pasa por la carpa de un circo ruso y la utilización de sus puños, hasta que su camino se cruce con el ladrón electrónico de Doug. Como colofón final se les unirá Donna Fatale, que como su nombre indica es el prototipo de "mujer fatal" o como cada uno quiera llamarla, unida al mundo del espectáculo, el lujo y los hombres a sus



talones. Los tres juntos intentarán abortar en un desenlace sorprendente el siniestro golpe de estado que se prepara para que Rusia vuelva a ser lo que era, ya que nunca llueve a gusto de todos.

BASTANTE DIVERTIDO, PERO...

No se puede negar algo que es claro desde la primera imagen de la intro: el juego está planteado con mucho humor, que se desgrana poco a poco durante toda la acción. Se consigue con creces crear ambiente ruso de una forma un tanto ridícula con continuas alusiones a tópicos que se tergiversan, y de esto nada falta, pues hasta las letras de los diálogos se asemejan al alfabeto cirílico.

El desarrollo del juego consigue entretener y enganchar, pues aunque hay partes realmente difíciles, las pistas que nos dan son la mayoría de las veces adecuadas, así como el uso de los objetos que encontramos. Escenarios y personajes parece que han sido dibujados a mano para ser digitalizados, y que sin ser impresionantes agradan y





se dejan ver. Pasa lo mismo con el sonido. Sin embargo el manejo deja algo que desear, pues hay localizaciones en que la precisión con que queremos que se mueva el protagonista es inexistente, costándonos que vaya donde queremos. Para coger un objeto o entrar en un sitio hay que pulsar en el punto exacto pues de otra forma no hace nada, al igual que para usar el objeto. El inventario es ilimitado, pero que las acciones a realizar también estén junto a él no beneficia en nada a su manejo.

No hay nada más que reprochar a una realización sonora y gráfica correcta y sobre todo graciosa.

C.S.G.

***LO BUENO:* Irónico, sarcástico, chistoso, divertido, simpático, irreverente, y todos los sinónimos que se nos ocurran. La versión CD además no nos ocupa nada en el disco duro.**



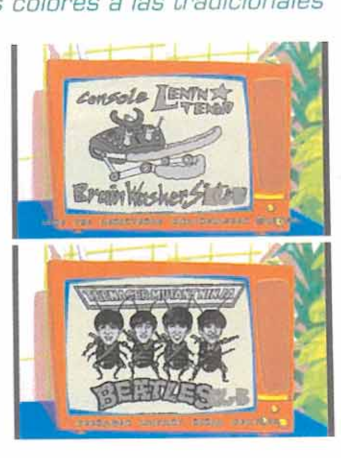
***LO MALO:* El manejo es sencillamente deficiente, tanto al mover nuestro personaje como al examinar escenarios o coger objetos. Además la versión disco tiene 12 discos que ocupan 60 megas en disco duro.**

EN TU ORDENADOR

UNA TV

Y nada menos que KGB TV, los antiguos espías se reconvierten a presentadores, cámaras y animadores de la televisión. Los cambios son profundos y radicales, pero desgraciadamente no han conseguido sacar los colores a las tradicionales emisiones en blanco y negro: algo así como Game-Boy TV. Y el medio tiene un papel relevante en «The Big Red Adventure» pues sin él no podemos acabar la primera parte ni tener información de primera mano sobre los acontecimientos. Léase robos, golpes de estado, concursos y todas las cosas que interesan a nuestros personajes, así como las consolas Lenintendo y los Teenage Mutant Ninja Beatles. Una muestra más de que no se puede ir por la vida sin sentido del humor, y desde luego, a los programadores de Dynabyte les sobra, porque nos lo venden al peso en su primera producción, que esperemos no sea la última.

Permanezcan atentos a la sintonía de su cadena: KGB TV.



El retorno de Mordroc



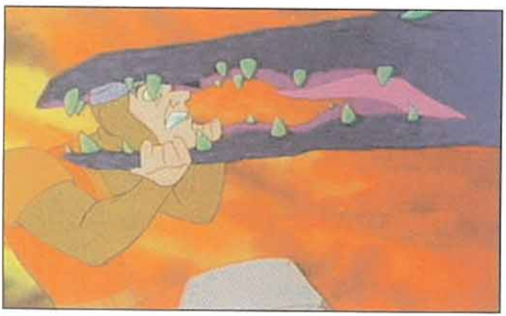
Después de haber tratado de deshacerse de Dirk en «Dragon´s Lair», el malvado Mordrok vuelve a la carga. Incapaz de rendirse, ahora ha puesto sus ojos en la encantadora Princesa Daphne. La dulce princesa está condenada, a menos que Dirk The Daring pueda llegar a salvarla.



Dragon´s Lair II

Philips ha creado esta segunda parte de «Dragon´s Lair» en la que ha continuado con la saga. En ésta, como en la primera entrega, nuestro caballeresco héroe tiene que tratar de rescatar a una princesa –Daphne– de la cual se ha enamorado perdidamente, que se haya secuestrada por el malvado Mordroc. Nuestra misión será rescatarla de las fauces del terrible y malévolo brujo a través de una serie de parajes que demuestran gran imaginación y un alarde de gráficos verdaderamente sorprendente, como ya pasase con su antecesor.





El juego consiste, para aquellos que no tuviesen la oportunidad de conocer «Dragon´s Lair», en ir guiando al fabuloso y atrevido Dirk hacia la salvación de la bella princesa.

El arcade en sí está bastante bien, destacando la labor del vídeo digital, sus gráficos y la rápida consecución entre las escenas.

El verdadero problema estriba en que a aquellos que les guste disparar constantemente, matar enemigos a diestro y siniestro, les va a gustar poco, ya que los movimientos del héroe que manejamos son predeterminados y muy repetitivos. De otra manera, se nos va indicando hacia dónde tenemos que ir guiando a nuestro personaje sin que se pueda hacer nada por variar las secuencias, de forma que se llega a un exceso de monotonía que puede ser molesto. Todo ello se









incrementa aún más por el hecho de no poder salvar las partidas, y cada vez que queramos emprender el rescate de la princesa tengamos que empezar desde el principio y con sólo tres vidas, aunque se consigan al pasar de unas fases a otras.

El juego en definitiva es bastante bueno, con un alto grado de habilidad y reflejos, con el inconveniente de tener los movimientos ya definidos, con una calidad muy buena, digna del vídeo digital, y un sonido francamente bueno, que harán las delicias de los fanáticos del «Dragon´s Lair», pero tendría que mejorar el aspecto arcade y permitir al jugador realizar sus propios movimientos.

***LO BUENO:* La espectacularidad de los gráficos conseguida gracias al vídeo digital y el fantástico sonido hacen que realmente despierte en el jugador una fuerte atracción, todo ello gracias al aspecto de dibujo animado que presenta.**

81

***LO MALO:* El hecho de que los movimientos sean predeterminados hacen que llegue a ser extremadamente repetitivo y resulte, al cabo de pocas partidas, un poco aburrido; sólo para adictos.**

G.T.R.

CONTRA TODO UN IMPERIO

La fiebre Star Wars no comienza, sino que continúa en cada uno de los programas que la factoría Lucas saca al mercado. Y de entre todos los títulos y todos los temas tocados por todos ellos, «Dark Forces» no es el más original, pero sí uno de los mejores.

Hasta ahora conocíamos las luchas galácticas a través de grandes batallas estelares entre la flota rebelde y la del Imperio, léase «Tie Fighter», «Rebel Assault» o «X-Wing».

En este momento bajamos de la nave y nos convertimos en un soldado de a pie, la mejor arma contra cualquier ejército y, concretamente, en uno de sus mejores representantes: Kyle Katarn.

LUCASARTS
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

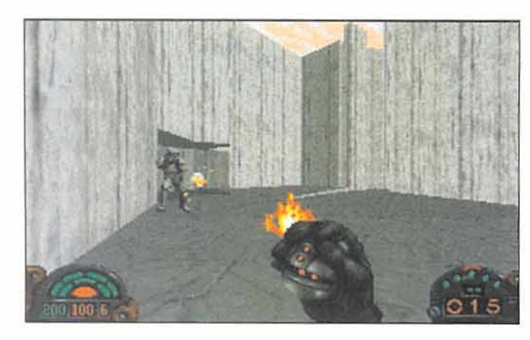
RECOMENDADO MICRO manía

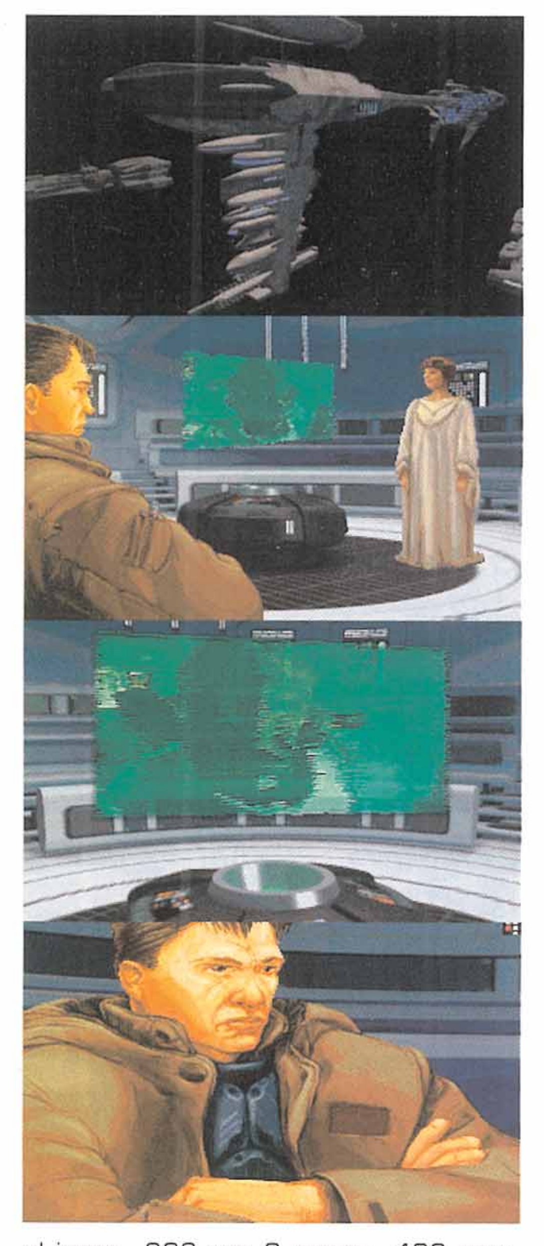
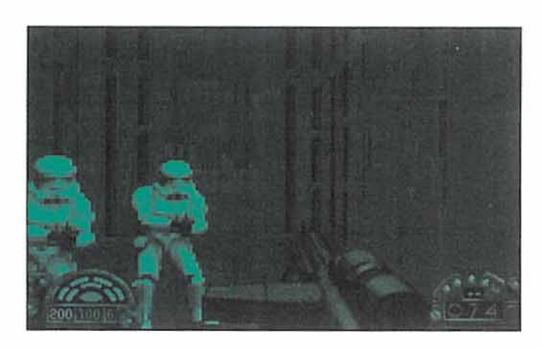
DARK FORCES

"Más vale maña que fuerza" dice el refrán, que podemos aplicar sin ningún tipo de problemas a los mismos que nos encontraremos cuando juguemos con «Dark Forces».
Sí, es un juego tipo «Doom» pero sólo masacrando a todo aquel que se nos ponga delante no llegaremos muy lejos, hay que usar la cabeza. Incluso no sería atrevido decir que estamos frente a un juego de habilidad más que de puntería, ya que las situaciones que exigen precisión por nuestra parte son constantes. Lo que no quiere decir que nos sobren las armas, porque si así fuera no tendríamos diez modelos distintos a nuestra disposición ni habría más de veinte tipos de enemigos a los que hacer frente. Evidentemente, la pistola láser no es muy útil cuando tengamos que saltar a un saliente, meternos a rastras por un agujero o luchar contra corriente metidos hasta las rodillas en un fluido fangoso que nos arrastra, pero de eso hablaremos más tarde.

LA MISIÓN DE SIEMPRE

Y no puede ser otra que salvar el futuro de la raza humana, o lo que es lo mismo, ayudar a la Alianza Rebelde a acabar con un nuevo y devastador ejército que está realizando el Imperio. Y lo de ayudar es un decir, porque nos va a tocar comernos todo el pastel, es decir, todas las fases que componen la historia que nos presenta este arcade.



Cada fase o misión tiene una serie de objetivos que deberemos cumplir para poder terminarla con éxito y acceder a la siguiente, todas ellas relacionadas entre sí por el hilo narrativo y argumental de la historia global. En este aspecto supera claramente a otros juegos tipo «Doom» que se reducían a destruir y avanzar hasta encontrar la salida; sin embargo en «Dark Forces» tendremos que realizar los más diversos cometidos como búsqueda de objetos y personas, accionar determinados interruptores o destruir objetivos específicos. Primer aspecto a destacar: la calidad argumental y la variedad de objetivos a cumplir.

El concepto de aventura se amplía de forma considerable con las acciones que podemos realizar ahora: saltar, avanzar pegado al suelo, mirar hacia arriba o hacia abajo y tener seleccionadas dos armas simultáneamente. El aumento de las habilidades de nuestro personaje se traduce en una gran libertad de acción para hacer casi todo lo que queramos: un paso adelante en pro del realismo.

UN COMPLETO EQUIPO

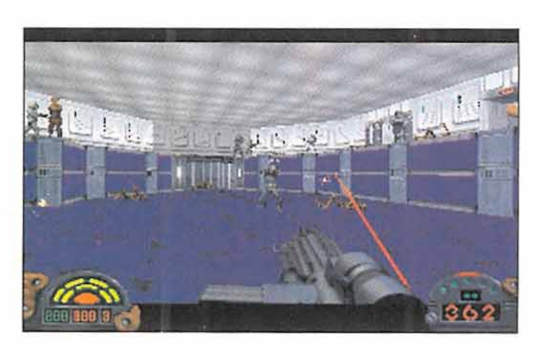
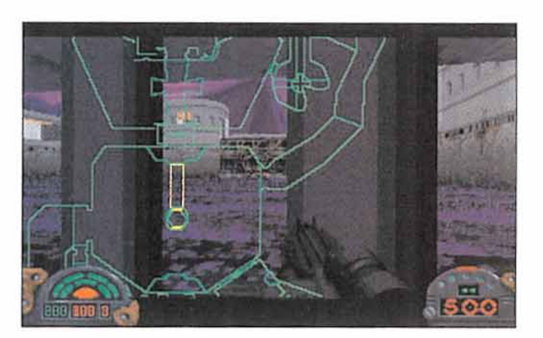
Diciendo ésto hacemos referencia tanto a la máquina que necesitamos para correr el juego –386 con 8 megas, 486 recomendado– tanto como al equipamiento de Kyle Katarn. Aparte del variado armamento que engloba todo tipo de pistolas, lasers y rifles de asalto, minas o lanzacohetes, llevaremos con nosotros accesorios tan útiles como una lámpara, gafas de infrarrojos, máscara de gas o botas para la nieve. Partimos con algunos de ellos, mientras otros tendremos que recogerlos, como haremos con las unidades de escudo, llaves, baterías, botiquines o munición diversa que estarán diseminados por el mapeado.

LLegamos a una parte interesante: los escenarios. Son tan naturales como lo pueden ser los que hemos visto en las películas de la saga «Star Wars», ya que están diseñados a partir de éstas últimas. Y el resultado conseguido es fabuloso, ya que el parecido con los originales es genial al igual que la ambientación obtenida. Las bases planetarias, el interior de las naves, los pasadizos y calles recuerdan a los de las películas, y su gran realización gráfica, así como los sonidos y animaciones, nos integran de maravilla en la acción. Y si no, esperad a jugar la fase de las alcantarillas.

Por supuesto no nos hemos olvidado de los enemigos, a los que se le puede aplicar lo dicho para los decorados. Stormtroopers, Oficiales, Comandos, y androides de todo tipo se unen en contra nuestra junto a soldados de diversas razas aliadas al Imperio y peligros de todo tipo camuflados en los escenarios, como caídas considerables, maquinaria pesada o trampas de diversa naturaleza.

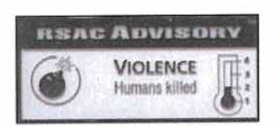
Como ayuda final e inevitable, el tradicional mapa que nos muestra los sitios por donde ya hemos pasado, y que tiene la fantástica peculiaridad de poder verlo, mientras estamos en juego, superpuesto a la pantalla de acción.



A VUELTAS CON LA VIOLENCIA

Esto que aquí se ve es un logo que aparece en la caja de «Dark Forces» en su versión americana, y en él una comisión que regula la violencia en los videojuegos (RSAC Advisory) cataloga el producto según sus criterios. Como se puede ver la apreciación es de 2 sobre 4, además de incluir la anotación "Humans killed". Desconocemos los criterios seguidos por esa comisión, pero esa nota parece un tanto estricta en cuanto a la violencia que exhibe el juego que no pasa de simples disparos, cuerpos aparentemente carbonizados, pero con poca resolución, y muertes normalitas. Nosotros opinamos que «Dark Forces» no es un juego violento, por lo menos no más violento que cualquier escena de una película de la saga, llegando a ser fiel a los patrones cinematográficos hasta en ésto. Y en cuanto a dicha comisión, está bien que exista al menos una recomendación o un aviso sobre las escenas delicadas o violentas que pueda contener un juego, pero sin pasarse porque a la vista de esta puntuación, ¿qué nota le darían a «Doom», «Heretic» o «Rise of the triad»?



UN ÚLTIMO CONSEJO

Podríamos acabar con el típico "que la fuerza os acompañe" pero creemos más apropiado decir "no dejéis de probarlo". Y es que «Dark Forces» es más que seguro candidato a convertirse en uno de los mejores juegos del año, pues aunque su desarrollo y tema no sean originales, aporta muchas cosas nuevas a los programas precedentes de su mismo tipo, además de estar traducido al castellano. Una de ellas es la unificación de habilidad con destrucción, necesaria para acabar las misiones, así como para encontrar la multitud de zonas secretas que existen en todas ellas. Otra es realismo, provocado por el aumento de acciones de nuestro personaje, calidad de los decorados y sonidos y riqueza de tipos de situaciones distintas que afrontar.

La sabia mano de Lucasarts se hace notar en todos los aspectos del juego para hacernos creer de verdad que somos un mercenario de la Alianza Rebelde, y de acuerdo con que ésto no es tarea fácil, va pareja la dificultad impresa en el juego desde las primeras misiones. «Dark Forces» es una gran aventura para quienes hayan deseado verse cara a cara con Darth Vader, y cómo no, también para quienes buscar un juego de calidad, divertido y adictivo.

C.S.G.

***LO BUENO:* La variedad de acciones a realizar para acabar con éxito cada misión, así como las múltiples habilidades que nuestro personaje tiene que usar para ello, merced al completo control que de él tenemos.**

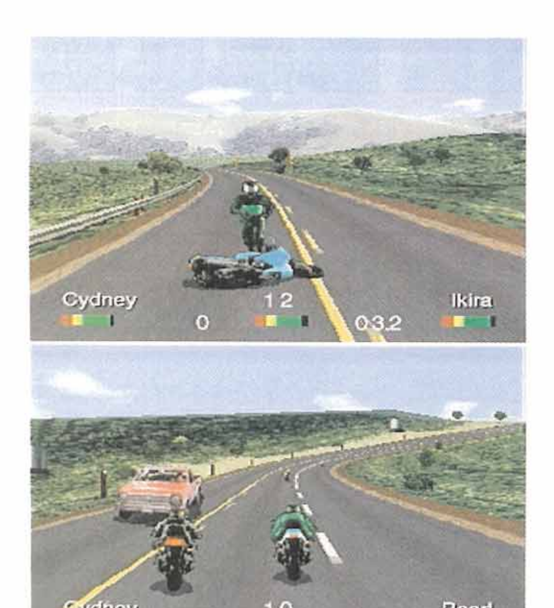
91

***LO MALO:* La calidad de las animaciones que se intercalan entre las misiones no es excesiva comparada con otros juegos actuales, mientras que el nivel de dificultad sí llega a ser excesivo a veces. Además no se puede salvar entre medias de una misión.**

ROAD RASH

El primer aviso vino con «The need for speed», en el que la velocidad de potentes coches deportivos se escapaba por entre las rendijas de nuestra 3DO. No contentos con eso, los chicos de Electronic Arts, EA para los amigos, han creado un juego que representa todo el vértigo y desenfreno de una carrera ilegal de motos de gran cilindrada. Y lo mejor de todo es que la ponen al alcance de todo aquel que tenga una 3DO: «Road Rash» va a ser sinónimo de velocidad a partir de ahora.

Velocidad de Vértigo



ELECTRONIC ARTS
Disponible: **3DO**
ARCADE

El nombre no es del todo desconocido ya que hay una serie de programas con el mismo nombre y las motos de trasfondo que ya existen para las consolas de 16 bits. Y no vamos a discutir la calidad de aquellos juegos, pero están a años luz de éste, ya sea por el soporte, los programadores o cualquier otro factor.
Pasada la primera comparación, surge la segunda: «The need for speed». La respuesta es clara: una moto de 250 centímetros cúbicos nos va a proporcionar más sensación de velocidad que un auto



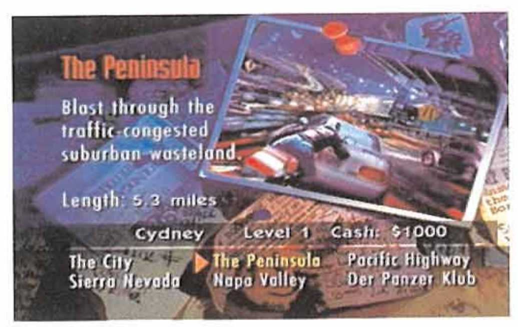


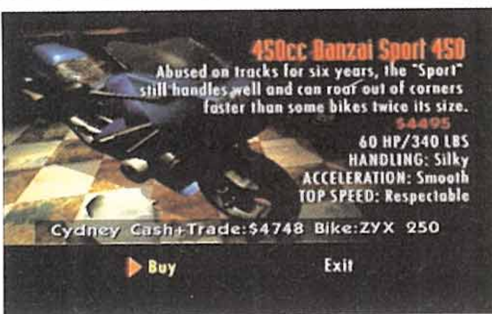


de 4.500, y con eso está todo dicho. En su despecho podemos decir que en «Road Rash» prima más el componente arcade que en «The need for speed», que era en esencia un simulador.

ACTIVIDAD ILEGAL

Las carreras de motos organizadas de forma ilegal en Estados Unidos son todo un espectáculo tanto por las máquinas que compiten como por la peligrosidad que conllevan, y por el obvio hecho de estar fuera de la ley. Todos esos componentes se pasean por «Road Rash»: quince motos distintas que pilotar, ocho pilotos alocados y pendencieros, y cinco tipos de circuitos distintos sobre los que rodar a toda velocidad. Todo por dinero, o por simple diversión.
Circulando a más de 110 millas por hora en sentido contrario por carreteras de dos carriles, esquivando vehículos que vienen de frente, mientras golpeamos con una cadena a otro motorista que intenta pasarnos. Excitante y salvaje a tope en la realidad, al igual que en el juego, pero con menos peligro de matarnos o de acabar entre rejas en éste último.
Salvando las distancias con la realidad, la sensación de velocidad es sorprendente y el grado de realismo es total, con lo que





DER PANZER KLUB

Ése es el nombre de un garito de motoristas en el que nos encontraremos si elegimos el modo de juego Big Game. En dicho establecimiento hay una serie de tipos mal encarados de entre los cuales escogeremos a nuestro piloto, mientras que los demás serán nuestros competidores. Cada uno de ellos tiene particularidades tales como el dinero con el que parte, el modelo de moto y el arma con el que golpear a los contrarios, que van desde las barras y cadenas hasta los simples puñetazos y patadas. Tienen en común la forma de pilotar sus máquinas y el ansia por el dinero en juego en cada carrera, así como sus pocos escrúpulos a la hora de echarnos a la cuneta si no lo hacemos nosotros antes.
Hay que destacar que muchas de las imágenes que amenizan el juego son divertidas caricaturas de personajes en las más curiosas acciones, lo qu no deja de ser un toque original y gracioso, como lo s también las conversaciones que nuestros "compañer mantendran con nosotros en un "refinado" inglés.

a poco que lo intentemos, nos metemos con extraordinaria facilidad en el juego, viéndonos envueltos por su extremada rapidez y sucesión vertiginosa de todos los acontecimientos.

FULL THROTTLE

O puño de gas a tope, como prefiramos. El control que tenemos de nuestra máquina es total y, tras un par de carreras, ya la manejamos con toda suavidad y soltura, pasando entre los coches, esquivando obstáculos y comportándonos como si no hubiéramos hecho otra cosa en nuestra vida. La moto responde perfecta a nuestro control, salvo cuando choquemos contra algo, momento en el que saldremos despedidos contra el duro asfalto. Las acciones a realizar son mínimas: girar, acelerar y golpear con piernas y brazos a todo aquel que se nos acerque, y sobre todo nunca frenar. Los indicadores también se reducen prácticamente a la nada: nuestra vida, resistencia de la moto, velocidad y revoluciones; para que no tengamos que preocuparnos por nada y nos limitemos a disfrutar de la increíble, repito, fabulosa sensación de velocidad.
En cuanto a los modos de jugar, hay dos: Thrash Mode y Big Game Mode. El primero se reduce a correr distintos tipos de circuitos en orden de complejidad creciente, mientras que el otro nos introduce en una panda de motoristas que corren por dinero para poder adquirir motos cada vez más potentes. Ambos modos pueden tener final feliz cuando acabamos la carrera en una de las tres primeras posiciones, o trágico cuando somos arrestados por la policia o destruimos nuestra máquina.





EL TRABAJO DE LOS MICROS

Todos los componentes de la consola hacen un fabuloso trabajo en cuanto a sonido y gráficos se refiere. Los decorados, coches y motoristas están realizados de forma poligonal y son movidos de una manera extraordinariamente rápida para conseguir la sensación tan realista que tiene «Road Rash». La calidad de lo que ven nuestros ojos está fuera de toda duda avalada por el procesador digital de vídeo de la 3DO que funciona a tope tanto durante el juego como en los múltiples vídeos que amenizan nuestro periplo delante del monitor. Sobresaliente en gráficos, y en sonido no podemos menos que darle otro tanto, con los sonidos y música de calidad CD en Dolby Surround ambientando de maravilla la carrera, con un número de canciones muy amplio, todas ellas del grupo SoundGarden, del que también se incluye un videoclip.
La palabra mágica es velocidad, pero velocidad con control en todo momento de lo que hacemos al milímetro, hasta conseguir convertirnos en unos ases, pero sin olvidar que la realidad es mucho más dura, más peligrosa y tiene peores gráficos y un sonido de no tanta calidad.

LO BUENO: *La ambientación gráfica y sonora consigue un realismo a toda prueba, acompañado de una velocidad y suavidad de manejo sin precedentes, lo que se traduce en una gran adicción.*

89

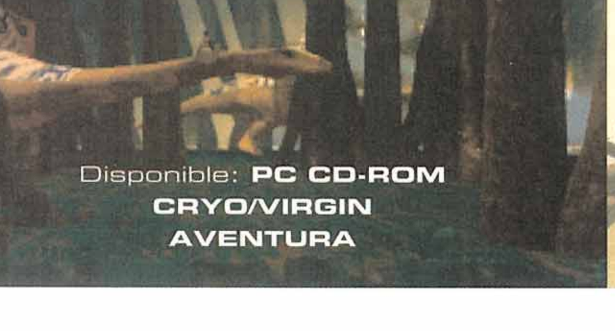
LO MALO: *Un par de nimiedades: no se pueden grabar partidas más que en el modo de juego Big Game y la animación de los giros de los motoristas no es excesivamente natural, pero no deslucen el resultado final.*

C.S.G.

LA EVOLUCIÓN DE LA AVENTURA

LA FICCIÓN SUPERA A LA REALIDAD. LOS DINOSAURIOS INVADEN DE NUEVO EL PLANETA EN UNA DE LAS MÁS FANTÁSTICAS AVENTURAS JAMÁS DISEÑADAS. UN JUEGO QUE LLEVA LA FILOSOFÍA DE CRYO A LA MÁXIMA EXPRESIÓN: TODA UNA PELÍCULA INTERACTIVA QUE OFRECE ALGUNAS DE LAS ESCENAS DE ANIMACIÓN MÁS ESPECTACULARES DE LA TEMPORADA. HISTORIA, MITOLOGÍA E IMAGINACIÓN DESBORDANTE, EN EL NUEVO SEGURO ÉXITO DE LA COMPAÑÍA FRANCESA.

LOST EDEN



Disponible: **PC CD-ROM**
CRYO/VIRGIN
AVENTURA





De «Lost Eden» se pudieron contemplar, hace ya bastante tiempo, una serie de animaciones que, en forma de demo, fueron mostradas con cuentagotas a la prensa internacional. Todos los que entonces tuvimos la fortuna de admirar la belleza de aquellas imágenes, comprendimos al instante que nuestros vecinos del norte estaban preparando algo realmente grande –en más de un sentido–.

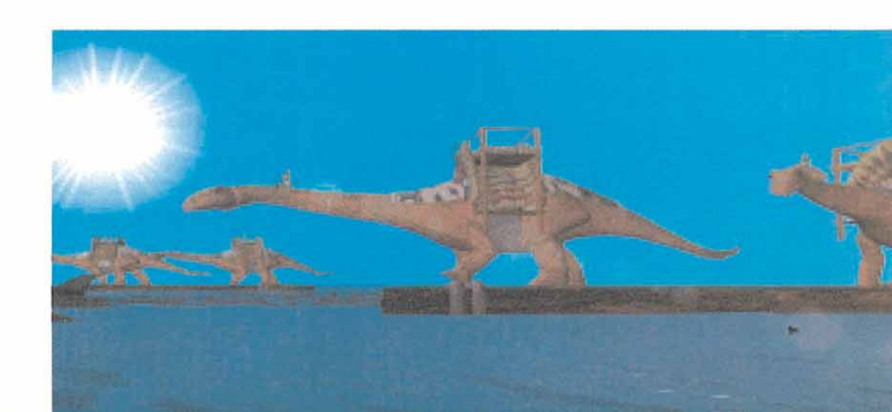
Pero pasaron los meses, y «Lost Eden» no llegaba. La impaciencia empezaba a dominarnos y las dudas sobre el verdadero contenido del juego se hacían cada vez mayores. Nadie tenía demasiado claro lo que iba a ser «Lost Eden»... hasta hoy.

Por fin el proyecto se ha convertido en realidad. Y, sencillamente, resulta casi imposible no descubrirse ante los programadores de Cryo. Gente que es capaz de convertir algo tan poco original –a priori– como una aventura gráfica, en todo un torrente de calidad técnica y belleza gráfica. Una aventura, sí. Pero no una aventura cualquiera, sino un programa que puede justificar por sí solo la existencia de un género.

SIGUIENDO EL CAMINO DEL ÉXITO

Y, sin embargo, lo más fácil es que «Lost Eden» os haga recordar a todo un clásico como es «Dune» en más de un aspecto. ¿Falta de originalidad? No, no hay que confundir una cosa con la otra. Como afirmaba el mismo Remi Herbulot, "iba a ser («Lost Eden») una especie de continuación de «Dune». Pero ahora mismo es mucho más que eso". Mucho más. Pero, ¿en qué sentido?

El argumento original de «Lost Eden», de hecho, no tenía demasiado que ver con aquel. El guión centra la acción en una época imposible, en la que dinosaurios y humanos conviven en paz y armonía. Dos especies dotadas de una inteligencia similar, y capaces de comunicarse y llevar a cabo tareas en común, en beneficio mutuo. De repente, todo parece venirse abajo, la confianza desaparece y el caos es aprovechado por una cruel raza, los tiranosaurios, acumulando poder e instaurando el terror en un mundo que se







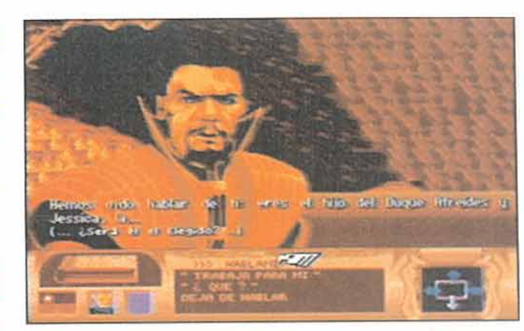


UN PASO POR DELANTE

«Dune» y «Lost Eden». El primero ya marcó las diferencias en su momento, son el resto de los juegos existentes en el mercado, y fue una de las estrellas de Cryo durante mucho tiempo. El segundo, está a punto de serlo. El tiempo, y los usuarios, son los que tienen la última palabra, por supuesto, pero se trata sin duda de uno de los mejores trabajos de la compañía.

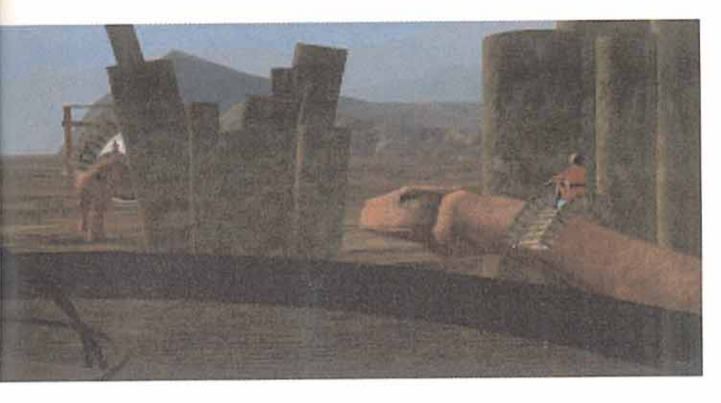
Las similitudes entre ambos programas son evidentes en determinados puntos. Sin embargo, el paso cualitativo que se ha dado en la mayoría de los aspectos más interesantes para el usuario –gráficos, jugabilidad, adicción...– es enormemente importante. No ya a nivel de la propia compañía, sino en el panorama global del soft.

Y, pese a todo, «Lost Eden» puede que no sea, ni mucho menos, el programa que marque el listón de calidad de Cryo. Sus proyectos para este mismo año –«Aliens», «Scavenger»– ya están empezando a dar que hablar. Se asegura que se están desarrollando verdaderas películas interactivas. ¿Será cierto?









considera indefenso ante la violencia desatada de los grandes carnívoros.

La única esperanza se encuentra en el príncipe Adam de Mo, un humano, que se convierte en protagonista de la historia, y en cuya mano está el hacer resurgir la época dorada de la convivencia y la tolerancia. Un terrible secreto habrá de ser desvelado, para conseguirlo.

No hay nada similar... ¿o tal vez sí? Sustituyamos a los dinosaurios por los fremen, los carnívoros por los Harkonnen, y las distintas tribus que pueblan el universo de «Lost Eden» por algunos de los habitantes de «Dune». Resulta curioso comprobar cómo algunos puntos llegan a coincidir claramente.

¿Dónde reside, pues, esta grandeza de «Lost Eden»? Sobre todo, en su desarrollo y en el apartado técnico.

LA CALIDAD ANTE TODO

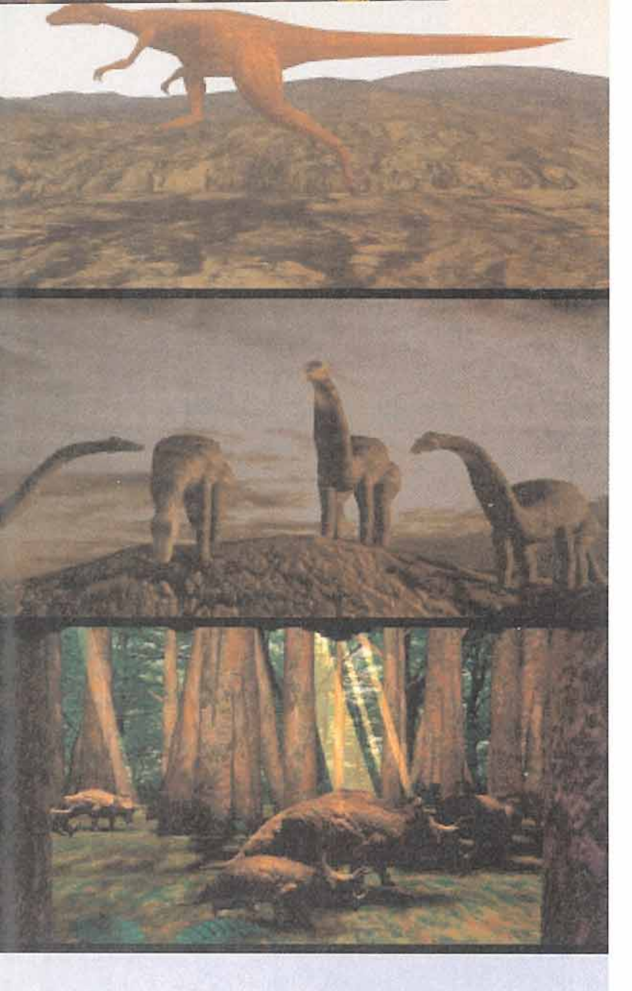
«Lost Eden» desecha cualquier componente de estrategia que le pudiera hacer similar a «Dune», centrando la acción en una línea pura de aventura. En lo que sí se parecen de forma clara, es en la inclusión de determinados personajes que, a modo de consejeros, se van uniendo al protagonista para ayudarle en su tarea.

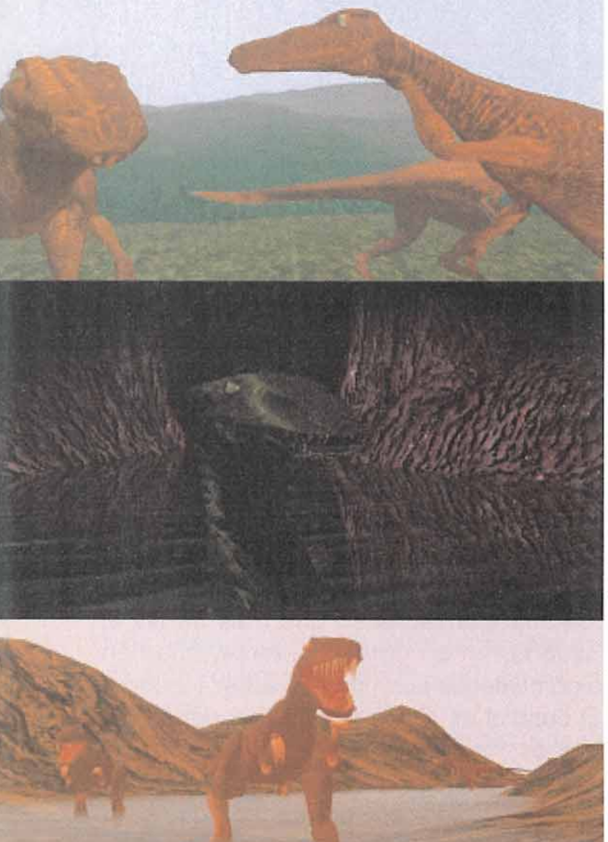
Los pequeños avances y logros posibilitan la consecución de objetivos mayores al ir abriéndose caminos, cada vez más enrevesados, pero también más excitantes.

Y, pese a todo, no es ésto lo más espectacular del juego. Ha sido el aspecto de la jugabilidad, y sobre todo el del diseño visual, lo que ha hecho de «Lost Eden» toda una apuesta sobre seguro de Cryo. Quizá los dos apartados en que más se fija el usuario, en un primer instante, que han sido cuidados con una exquisitez inaudita.

El control de todas y cada una de las acciones, mediante un sencillo interface "point and click", con el que resolver cualquier situación, por complicada que esta pueda parecer, es tremendamente cómodo y satisfactorio. Pero además, lo importante es la libertad de movimientos que posee el jugador en todo momento. Resulta bastante complicado atascarse, ya que siempre se tienen varias opciones disponibles.

Mas lo que nos queda es lo mejor. O, al menos, lo más atractivo: gráficos. Lo que han intentado en Cryo ha sido ofrecer la ►





EL JUEGO DE CRYO

«Lost Eden» es el más reciente, pero para llegar a este proyecto –hoy ya realidad– el camino se ha ido haciendo poco a poco. Lo más destacable es que casi todos los productos de Cryo han pasado a sèr, casi automáticamente, un éxito. Pocos juegos se han escapado de esta tónica. Y, por lo que en la compañía gala tienen previsto para el futuro, muchos menos lo harán, a partir de ahora.

DISPONIBLES:

➢ DUNE
(PC CD-ROM/Mega CD)
–Distribuido por: Virgin Games

➢ CONSPIRACY
(PC CD-ROM)
–Distribuido por: Virgin Games

➢ MEGA RACE
(PC CD-ROM/Mega CD/3DO/CD 32)
–Distribuido por: Mindscape

➢ DRAGON LORE
(PC CD-ROM)
–Distribuido por: Mindscape

➢ COMMANDER BLOOD
(PC CD-ROM)
–Distribuido por: Microfolie's Editions
–Premio Imagina 1995 al mejor juego

➢ LOST EDEN
(PC CD-ROM)
–Distribuido por: Virgin Games
–Lanzamiento: Marzo del 95

EN DESARROLLO:

➢ SCAVENGER
(PC CD-ROM)
–Distribuido por: Virgin Games
–Lanzamiento: Abril del 95

➢ AUX ORIGINES DE L'HOMME
(PC CD ROM)
–Distribuido por: Microfolie's Editions
–Lanzamiento: Primer Trimestre del 95

➢ TIME COP
(SUPER NINTENDO)
–Distribuido por: JVC
–Lanzamiento: Primer Trimestre del 95

➢ SPEEDY GONZALES
(MEGA DRIVE/GAME GEAR/MASTER SYSTEM)
–Distribuido por: SEGA
–Lanzamiento: Primer Trimestre del 95

➢ ALIENS
(PC CD-ROM)
–Distribuido por: Mindscape
–Lanzamiento: Otoño del 95

sensación de inmersión real en el juego. Para ello, se han realizado cientos de animaciones de una calidad brutal, en las que se pueden contemplar todo tipo de escenas de una belleza realmente singular.

La herramienta utilizada para ello ha sido el ya archiconocido "3d Studio", cuyas posibilidades han sido explotadas con una sabiduría casi sorprendente. Y lo mejor de todo, es que la diferencia entre un lector CD de velocidad simple y uno de doble apenas se nota.

AVENTURA EN VIVO

Pero a Cryo no podía bastarle con unas cuantas escenas de animación. Por eso, las transiciones entre los diferentes escenarios y habitaciones del juego, han sido realizadas mediante travellings que, simulando el movimiento del protagonista por las localizaciones del mapeado, ofrecen un alto realismo. La gran calidad que presentan, con unas suaves y fluidas animaciones pueden ser, de todos modos, pasadas por alto en cualquier momento, con sólo pulsar un botón del ratón.

LO BUENO: *La belleza gráfica y la banda sonora son dos de los aspectos más importantes y cuidados de «Lost Eden». Contemplado de forma global, es el producto técnicamente más logrado de Cryo.*

91

LO MALO: *Quizás el hecho de comulgar en algunos aspectos con «Dune» pueda ser un arma de doble filo. A los que les gustó este juego, se entusiasmarán con «Lost Eden». A quienes no les hizo gracia, simplemente lo encontrarán muy bonito.*

Todo ello viene acompañado por una magnífica banda sonora, que recuerda en más de una ocasión a los trabajos que grupos como Enigma han realizado en el terreno discográfico, demostrando así que Cryo no sólo se ha preocupado por que «Lost Eden» sea un buen juego, sino un producto excelente en todos sus detalles.

Como lo vuelven a demostrar las voces digitalizadas, dobladas por actores profesionales aunque, eso sí, en ese perfecto inglés al que nunca acabaremos de acostumbrarnos muy bien. Aunque, quizá para compensar, todos los textos del programa están traducidos al castellano. Algo que hemos ganado.

En definitiva, «Lost Eden» es, sin duda, el más logrado trabajo de Cryo hasta la fecha. Una producción casi perfecta. Una calidad visual espléndida. Una ambientación fantástica. ¿Qué más se puede pedir? Que la cosa, simplemente, continúe igual y hasta mejor.

F.D.L.

VIAJE INTERACTIVO

POR LA MÚSICA

REAL WORLD MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD-ROM**
DIVULGATIVO

XPLORA1 Peter Gabriel's Secret World

Desde que Peter Gabriel "cedió" el liderazgo de Genesis a Phil Collins, su carrera en solitario no se ha caracterizado precisamente por el sedentarismo musical. Conocido difusor de las músicas de todo el mundo, pasión que le ha llevado a crear su propio sello discográfico, "Real World", Peter Gabriel siempre ha hecho alarde, al mismo tiempo, de altas tecnologías tanto en sus discos como en sus espectáculos en directo. Por eso, su última producción es un CD-ROM que nos invita a explorar en su mundo. Tras su paso por la plataforma Mac, ya tenemos «Xplora1» para Windows.

Por medio de Xplora1 no sólo repasaremos la trayectoria musical de Peter Gabriel de una forma interactiva, sino que además el músico británico se ha encargado de incluir una nutrida selección de artistas de todo el mundo que graban en su sello "Real World". Es otro de los medios utilizados por el creador de «Biko» para difundir la música étnica. Pero veamos cómo funciona todo esto.

PETER GABRIEL, EN PARTES

Nada más arrancar el programa, tenemos cuatro opciones disponibles: "Interact", "Watch", "Resume" y "Quit". Ni que decir tiene que elegimos "Interact", ya que con la segunda opción tan sólo seremos simples espectadores.
Todo el contenido interactivo del CD-ROM se encuentra dividido en varios apartados, representados al principio por pedazos del rostro del señor Gabriel. De esta manera, podemos pulsar sobre sus ojos, boca, oreja o nariz, para penetrar en las diversas secciones del CD, que son, el fichero personal de Gabriel, los discos y vídeos, las músicas del mundo, y el "backstage", respectivamente.
En el fichero personal de Peter Gabriel tenemos a nuestra disposición toda su discografía, con un fragmento de audio incluido para cada álbum, además de información sobre Amnistía Internacional y el programa «Witness», contra la violación de los derechos humanos. Este módulo se completa con un álbum fotográfico de la infancia del músico británico en el que las fotos cobran vida al ser pinchadas con el ratón.

La boca nos lleva a un apartado dedicado exclusivamente a los temas y vídeos del álbum «US», el último disco de Peter Gabriel si no contamos el «Secret World Tour», de reciente aparición. Podemos elegir cualquier canción del disco, representadas por iconos, para escucharla –sólo un fragmento– y ver el texto a la vez. Además, cuatro de estas canciones cuentan con su videoclip íntegro: "Kiss that frog", "Blood from Eden", "Digging in the dirt" y "Steam".
La oreja, de color amarillo, es la encargada de introducirnos en las músicas del mundo. En esta sección tenemos la posibilidad de tocar exóticos instrumentos, viajar por todo el mundo para conocer músicos de todas las razas y estilos, además de asistir como invitados de excepción al festival WOMAD.
Para introducirnos en el "backstage", es decir, a la parte que nunca vemos detrás de los escenarios, elegiremos la nariz de Mr. Gabriel. Es la parte más interesante de todo el CD-ROM, ya que podremos visitar los estudios "Real World", donde se mezclarán canciones, veremos entrevistas sobre la realización de los vídeos más espectaculares, asistir a los ensayos de la entrega de los premios "Grammy", presenciar el ambiente de la ceremonia de los premios "Brit", conocer la revista "The Box" y visionar los créditos del CD-ROM.

***LO BUENO:* Prácticamente todo: el nivel de interacción, la inclusión de videoclips y la gran cantidad de información que contiene.**

90

***LO MALO:* Evidentemente, si no somos aficionados a Peter Gabriel ni a su música, «Xplora1» no llamará nuestra atención.**

CONCLUSIÓN

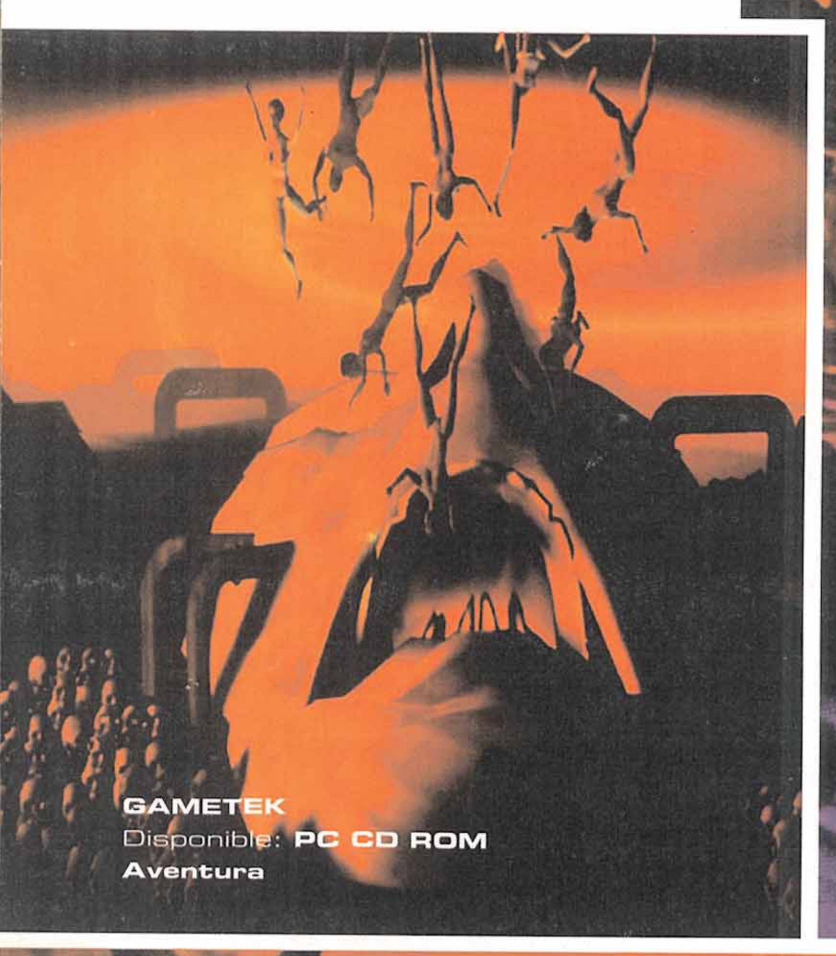
El CD-ROM propuesto por Gabriel supera con creces a los producidos sobre otros artistas, como el caso de «JUMP» de David Bowie. Es realmente interactivo, y contiene cantidad de información. Además, ha sido dotado con un factor "de aventura": al principio no tendremos acceso a todos los rincones del programa, sino que serán recogidos en un maletín diversos objetos diseminados por todas las pantallas, que nos abrirán las puertas de algunos de los sectores más interesantes del CD. También hay que decir que todos los elementos multimedia del CD-ROM hacen gala de una alta calidad, desde la música en estéreo, a los vídeos y entrevistas, pasando por los iconos que permiten "navegar" por todo el «Xplora1» y el exquisito diseño de pantallas.
En definitiva, la versión Windows no tiene nada que envidiar a su homónima para Macintosh –tome nota, señor Oldfield–, y tiene material suficiente para que los seguidores de Peter Gabriel disfruten y conozcan más al creador de "Don't give up".

F.J.R.









GAMETEK
Disponible: **PC CD ROM**
Aventura

SIEMPRE NOS HAN DICHO QUE EL CAMINO QUE CONDUCE AL CIELO ES, POR LOS SACRIFICIOS QUE EXIGE, DIFÍCIL, TORTUOSO Y MAL EMPEDRADO. POR EL CONTRARIO, LOS SENDEROS QUE LLEVAN AL REINO DE LAS TINIEBLAS SON FÁCILES, RECTOS Y BIEN ASFALTADOS. PERO PARA GAMETEK, LA PRODUCTORA DE ESTA ATRACTIVA AVENTURA, ES COMPLETAMENTE AL REVÉS, PUES HEMOS PODIDO COMPROBAR, "IN SITU", QUE SU "INFIERNO" ESTÁ LLENO DE CAMINOS ENREVESADOS, LUGARES TERRORÍFICOS Y LLEGAR, Y AÚN MÁS SALIR, ES TAN DIFÍCIL QUE EXIGE UN MARTIRIO EN FORMA DE PACIENCIA, PERSPICACIA Y SAGACIDAD, QUE SÓLO LOS AVENTUREROS MÁS EXPERIMENTADOS SERÁN CAPACES DE SOPORTAR.

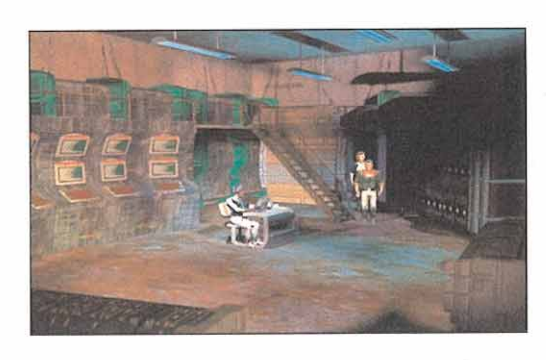


HELL

El Apocalipsis de la Humanidad

Los guionistas –como ya iréis viendo, «Hell» es en muchos aspectos una auténtica película–, siempre de mentes retorcidas, han elaborado un argumento apocalíptico. Sabemos que en la actualidad Washington D.C es una de las ciudades de Estados Unidos con un mayor índice de delincuencia, pero lo que puede aconteceros hoy en día en sus calles es insignificante en comparación con lo que os podría suceder si paseáis por sus amplias avenidas dentro de cien años, pues en el 2095, Washington será el lugar donde la tierra y el infierno se unen.

En las horas de la noche, cuando la oscuridad envuelve y oculta altivos edificios como la Casa Blanca y el Capitolio, y las aguas del río Potomac se vuelven tan negras como el cielo carente de estrellas, cientos de demonios, belcebúes, cancerberos y otras especies innombrables salen de las rojizas profundidades del infierno y llenan las calles





con sus fuertes pasos, agudas y escalofriantes risas y, lo que es peor, de muerte. Los ciudadanos permanecen toda la noche encerrados en sus casas, aunque no pueden evitar oír y estremecerse ante los gritos de terror de los condenados al castigo supremo, la bajada al reino de Satanás.

Los tres poderes fundamentales han sido asumidos por el partido de la Mano de Dios que, liderado por el emperador Solene Solux, ha establecido una dictadura pseudoreligiosa total. La Constitución de la libertad ha sido sustituida por la biblia de Sententiahas. Han sido prohibidas las más elementales libertades de un sistema democrático, a saber: la libertad de expresión, de culto y reunión, los libros, los partidos políticos, la libertad del individuo, etc. También han sido abolidas otras libertades algo más perniciosas como el tabaco, el alcohol, las drogas y el juego de apuestas.

El hasta entonces emergente e imparable desarrollo de la ciencia se ha detenido porque la exploración del ciberespacio, la inteligencia artificial, los mundos de realidad virtual –sobre todo los pornográficos–, la robótica, y en general, todo tipo de tecnología están ahora fuera de la ley. Sólo la televisión y la radio, controladas totalmente por la Mano de Dios, están permitidas. Todo el que incumpla alguna ley será declarado



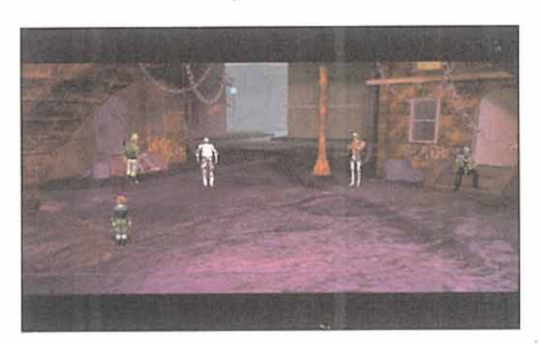


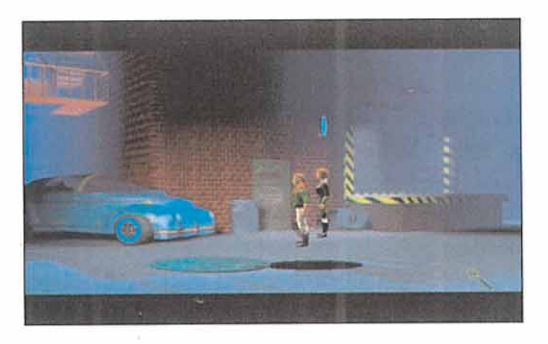
transgresor y abandonado a su suerte en la noche, en la que será fácilmente atrapado por las criaturas del demonio y conducido hacia un castigo inimaginable.

UNA MISIÓN ENLOQUECEDORA

En este desesperante universo, donde no se sabe si la oprimida sociedad de la superficie es preferible al infierno de las profundidades, viven los dos protagonistas de esta aventura: Gideon Eshanti y Rachel Braque. Ambos son funcionarios del gobierno, pues trabajan para la división ARC, que se encarga de buscar y destruir tecnología ilegal. Pero, y tal y como se narra en la espectacular presentación, unos soldados irrumpen en su vivienda y disparan contra ellos. Sólo su alto nivel de entrenamiento y destreza permite que escapen con vida del súbito e inesperado ataque.

Ahora llega el momento de las preguntas: ¿Porqué el gobierno para el que antes trabajaban quiere eliminarlos? ¿Cómo podrán escapar? ¿Será posible entrar en el infierno y salir para poder contarlo? Ellos necesitan la ayuda de empedernidos aventureros como vosotros para encontrar una respuesta, si la hay, a éstas y otras cuestiones transcendentales para su oscuro futuro.



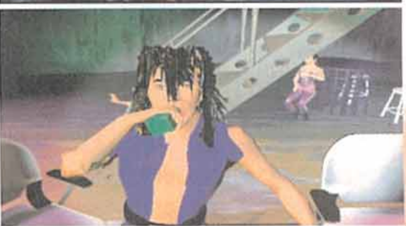


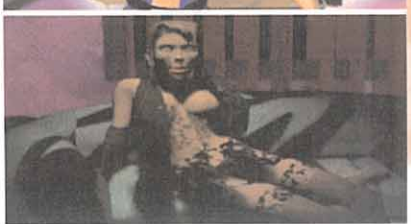
LOS PERSONAJES







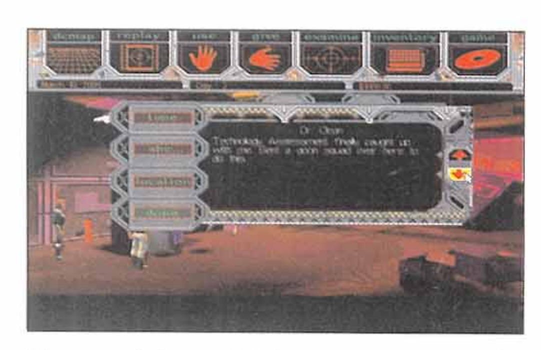






Son la auténtica alma de esta aventura. El elenco de actores que han sido digitalizados para interpretarlos incluye nombres tan famosos como el de Dennis Hopper, Grace Jones, Stephanie Seymour y Geoffrey Holder. Todos están dotados de inteligencia propia y podemos reclutar hasta tres para que nos ayuden –algo que será indispensable–.

Es bastante habitual que durante las conversaciones aparezca un menú de posibles respuestas, lo que aumenta la sensación de peligro, pues si no damos con la pregunta adecuada una de dos, o se largan sin decir palabra o se vuelven de lo más agresivo.



Si os decidís a echarles una mano, mucho cuidado no la vayáis a perder, pues en su mundo cada uno va a lo suyo y no te puedes fiar ni de tu sombra.

UNA AVENTURA DE DIÁLOGOS

Como hemos visto hasta ahora, estamos ante un nuevo reto para los adictos a pasarse horas examinando escenarios, cogiendo, usando e intercambiando objetos con múltiples personajes, luchando contra seres de ultratumba, etc. Los adictos, en resumen, a las aventuras gráficas. Y «Hell» es de las mejores que hemos podido contemplar en los últimos tiempos. Es una especie de examen final para licenciarse aptos "cum laude" en la especialidad de aventuras gráficas, pues su dificultad la califica como recomendada sólo para mayores de dieciocho aventuras terminadas. Enorme mapeado lleno de estancias deseosas de ser exploradas, miles de objetos y, sobre todo, cientos de personajes con los que hay que interactuar, son las características fundamentales de «Hell». Y cuando decimos "interactuar" nos referimos a relacionarlos con ellos hasta el límite de la realidad, pues además de ser representados por actores reales que han sido digitalizados e insertados en escenarios renderizados, y poseer una "auténtica" inteligencia artificial, los brillantes diálogos y las voces digitalizadas parecen sacadas de una película de ciencia-ficción estilo «Blade Runner».

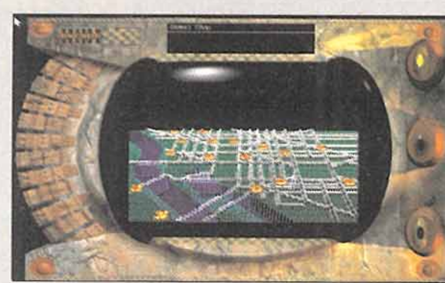
La relación con los personajes es la piedra angular para avanzar en la aventura, como demuestra el dato de que los textos –que afortunadamente van a ser traducidos al español– y las voces digitalizadas –que desafortunadamente se van a quedar en inglés– ocupan aproximadamente cien megas. Contamos con la ayuda de un interface de manejo tan sencillo como mover el ratón y observar la forma que adquiere el puntero para saber si el objeto se puede coger, si la puerta se puede abrir, con qué personajes podemos conversar, etc.

La ventana de acción ocupa toda la pantalla y sólo si lo deseamos aparecerá el típico menú de toda aventura con sus correspondientes opciones de examinar –una dulce voz femenina se encarga de las descripciones–, inventario, mapa, dar objetos y la indispensable ayuda de la revisión de textos, que nos permite releer todas las conversaciones mantenidas hasta el momento, con lo que ya no hay que ir apuntando lo que nos dijo tal y lo que nos contó cual, ya que en cualquier momento podemos acceder a lo que nos ha revelado el personaje que deseemos.



EL ESCENARIO





Washington D.C, año 2095. Este es el mapa de la vasta ciudad en la que se desenvuelven Gideon y Rachel. La única forma de transporte es el metro, cuyas estaciones aparecen marcadas como puntos rojos. Al comienzo sólo es accesible una de ellas pero conforme vayamos conociendo a personajes, recogiendo objetos, etc., irá aumentado el número de lugares a los que poder movernos. Lo más espectacular es el efecto "zoom" que observamos cuando seleccionamos una estación disponible.



LO BUENO: Los gráficos, la inteligencia de los personajes, diálogos y voces digitalizadas lo convierten en una magnífica película de ciencia ficción.

LO MALO: Fallan aspectos secundarios como los efectos de sonido y la animación. Para los no expertos, el nivel de dificultad es demasiado alto.



MEDALLA DE PLATA

Esta podría ser la condecoración obtenida por «Hell» en una olimpiada de aventuras, pues no llega a ser del todo perfecta. Gráficamente, merece estar en lo más alto del podio por tres razones; la primera es la resolución y definición, que son excelentes ya que estamos hablando de SVGA, 1024 por 768 líneas que hacen que todo aparezca con la nitidez de una pantalla de cine. La segunda se refiere al diseño de todos los decorados, faceta de la que se ha hecho cargo el prestigioso director de arte Quinno Martin, que ha creado un universo infernal original en todas sus formas y alucinante en sus creaciones. Y la tercera corresponde a la fotografía de los hermanos Snyder, en la que, además de los realistas focos de luminosidad y juegos de luces, hay que destacar que todo se basa en variaciones de los colores de calor –rojos y amarillos–, lo que por supuesto nos sitúa en pleno "infierno", y las sensacionales secuencias animadas que entrelazan los acontecimientos.

El tema central que ha compuesto el grupo "The Heavy Skies", una pieza impactante, demoledora y super-pegadiza que se titula, muy adecuadamente por cierto, «In the depths of Hell». Entonces, ¿porqué «Hell» no se merece "la medalla de oro"? De nuevo por tres razones: la incomprensible ausencia de efectos de sonido, una tan repetitiva como aburrida música ambiental que se puede desconectar y, por último, la animación de los personajes, que aunque están digitalizados y sus sprites son excelentes, su forma de moverse es mecánica y carece de naturalidad. No obstante, todos estos defectos son "menores" y «Hell» posee un nivel de adicción altísimo.

«Hell», en el centenario del género cinematográfico, es una superproducción al más puro estilo hollywoodiense que explota la capacidad de almacenamiento del CD-ROM.

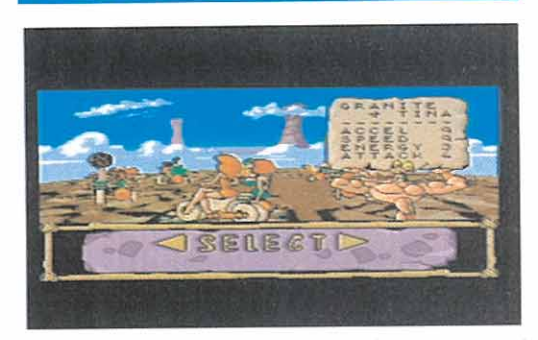
A. T. I.

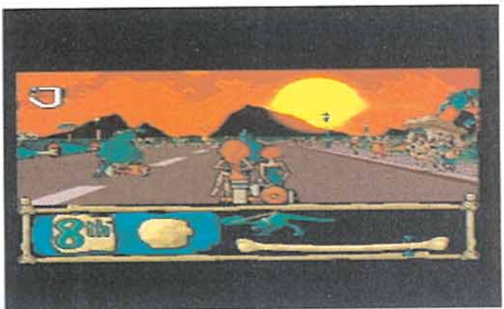
El mercado de los juegos de Mega CD no se prodiga en exceso últimamente, aunque tampoco lo ha hecho nunca, y en Core se han animado a poner su granito de arena con la publicación de «BC Racers». Prácticamente igual que su homólogo de PC, nos propone una carrera de vehículos prehistóricos que resulta cuanto menos divertida y simpática, pero que no creemos que llegue a aprovechar al máximo todas las posibilidades del CD de Mega Drive.

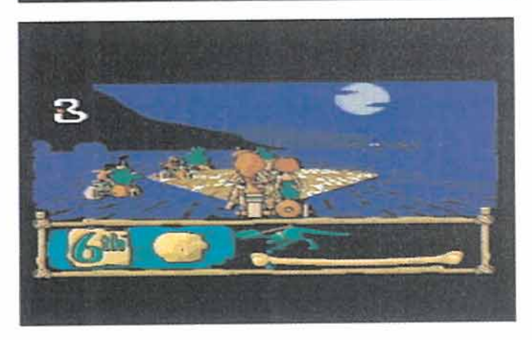




CALLEJÓN SIN SALIDA







CORE
Disponible: **PC, PC CD-ROM, MEGA CD**
V. Comentada: **MEGA CD**
ARCADE

Con «BC Racers» se acerca y generaliza el uso del modo 7 para una desenfrenada y loca carrera de una serie de personajes presumiblemente primitivos por sus atuendos y costumbres. Competición organizada por un excéntrico millonario que regalará una fabulosa moto al ganador, pero no de una simple carrera, sino de aquella en el modo de dificultad más elevado que el programa tiene: todo un reto para aquellos que se consideren muy hábiles. Y esa habilidad hay que aplicarla a la conducción de los peculiares vehículos y a apartar de nuestro camino con manotazos, patadas y otras tretas a los demás competidores.

LO BUENO: *La acción y desarrollo del juego es entretenida y divertida, con algunas situaciones graciosas. La diversión es instantánea.*

72

LO MALO: *Algunas partes de las fases son un tanto confusas, sobre todo cuando hay muchos corredores juntos golpeándose a la vez. Además no se aprovechan todas las posibilidades del Mega CD.*

AL MENOS ES DIVERTIDO

No se trata de la maravilla de la programación del siglo XXI, pero tampoco es un juego malo; simplemente, es un juego entretenido. Permite jugar unas cuantas partidas sin ninguna complicación y pasarlo bastante bien, pero luego otra vez al cajón. El objetivo es ir ganando carreras, o conseguir una clasificación aceptable de cara a la general. Hay cuatro niveles de dificultad, dentro de los cuales se puede ajustar el de los contrincantes, y en cada nivel hay ocho fases. La partida termina al llegar el último a la meta o cuando acabemos todas las fases. Con 32 circuitos en total y seis tipos de pilotos la variedad está asegurada; cada recorrido es distinto y surcado por accidentes como puentes, pistas deslizantes, abismos, etc. Los impactos contra los elementos de los decorados, unidos a los golpes que nos propinen los otros corredores harán que la estructura de nuestra moto se debilite hasta que acaba por romperse del todo, acabando la carrera para nosotros. Por suerte, esto también ocurre con todos los demás vehículos en carrera.

POCO ORIGINAL

Aporta muy poco en cuanto a originalidad se refiere; no obstante, podemos reseñar los saltos gigantescos que se consiguen, y que pueden participar dos jugadores, pero en modo cooperativo: uno conduce y el otro pega. El modo 7 está muy logrado con lo que las carreras son rápidas, lo que unido a su buen manejo hacen agradable jugar con él. El aspecto gráfico se consigue sin mucha riqueza, y algunos bastante confusos como el de la fase de las cavernas. La dificultad es endiablada en cuanto subimos un poco el nivel y avanzamos en las fases; y para sacar todo el partido es recomendable usar un mando de seis botones pues el estándar está limitado. Poco más, los personajes son divertidos y tiene imaginativas ocurrencias. No está mal tener todo tipo de juegos, pero el Mega CD podría dar más de sí.

C.S.G.

VERSIÓN PC

Las diferencias entre la versión comentada y la de PC son mínimas, aunque si tuviéramos que decantarnos por alguna de las dos lo haríamos por la de compatibles. Es más rápida que la de consola pero también se controla peor, yéndose mucho más el vehículo, y además sólo se pueden pegar golpes por el lado derecho, mientras que en Mega CD se puede hacer por cualquiera de los dos lados. En cambio, la versión PC permite participar dos jugadores simultáneamente en modo competitivo, apareciendo la ya clásica pantalla partida con una mitad para cada jugador, lo que lo hace más entretenido y adictivo. La confusión que existe en la consola se ve atenuada por la rapidez del programa –y por tanto de nuestros competidores– y por la mejora en la calidad de los gráficos.

73

EL CD INDISCRETO

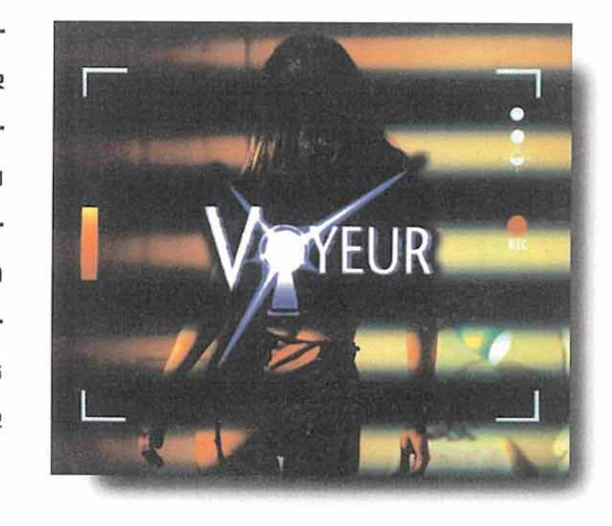
PHILIPS MEDIA/ INTERPLAY (VERSION PC)/
POV ENTERTAINMENT GROUP (VERSION CD-i)
Disponible: PC CD-ROM, CD-i
AVENTURA
V. Comentada: PC

VOYEUR





DESDE QUE EL CD-ROM SE HA INSTALADO EN NUESTROS ORDENADORES, YA NO ES EXTRAÑO PRESENCIAR SECUENCIAS DE VÍDEO DIGITAL EN NUESTRAS PANTALLAS. CADA VEZ SON MÁS LOS JUEGOS QUE CUENTAN CON ESTA TÉCNICA. Y EL QUE OS PRESENTAMOS A CONTINUACIÓN, NO SÓLO LA UTILIZA, SINO QUE BASA TODO SU DESARROLLO EN ELLA. ADEMÁS, Y COMO ESTÁ EMPEZANDO A CONVERTIRSE EN COSTUMBRE, TODOS LOS PERSONAJES DEL JUEGO ESTÁN INTERPRETADOS POR FAMOSOS ACTORES DE HOLYWOOD.



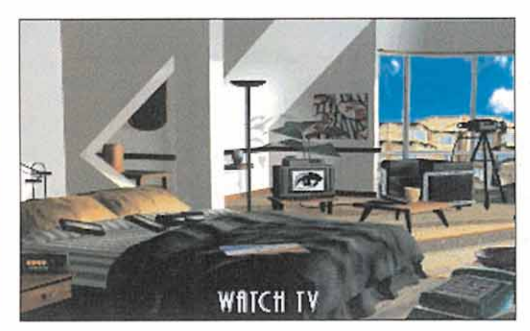


Todo el mundo, alguna vez, ha tenido la tentación de mirar por el ojo de una cerradura. La curiosidad y de alguna manera "el morbo", alimentan estas acciones. Pero mirar por una ventana y grabar en vídeo al futuro presidente de los Estados Unidos de América y a su familia, ya es más grave. Y además de grave, peligroso, porque puede darse el caso de que el adorado candidato no sea tan buena persona como aparenta ante los medios de comunicación...

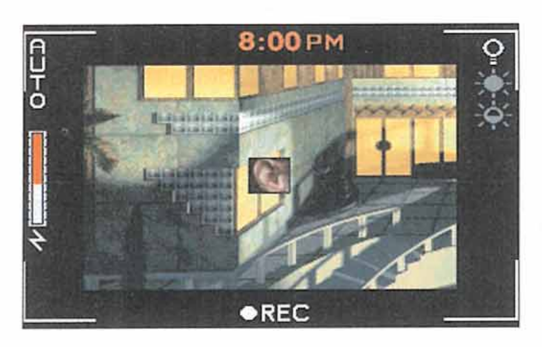
LA GRAN FAMILIA

La historia que nos proponen desde Interplay en este «Voyeur» trata de un candidato a presidente de los Estados Unidos, Reed Hawke, a quien debemos espiar desde un apartamento situado enfrente de su gran mansión. La razón de este espionaje viene dada por la sospecha de que el tal Reed no es "trigo limpio", y está dispuesto a todo con tal de ostentar el poder. Aparte de Reed, conoceremos a toda su familia: su hermana Margaret, quien cuida de la familia desde que Reed enviudó, su hija, su hijo, su nieta adoptada, su pérfida secretaria, etc. Cada personaje tiene su carácter y su forma de actuar, además de alguna que otra turbulenta historia del pasado.

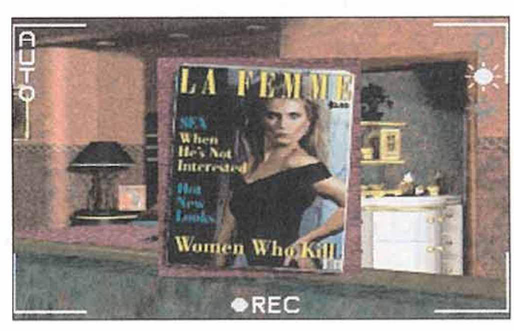
Centrándonos en el personaje principal, Reed Hawke, diremos que es el propietario de una fuerte industria que lleva a cabo, entre otros, misteriosos proyectos sobre la construcción de un nuevo tipo de misiles. Estas actividades no son del agrado de su hija, una amante de la naturaleza y la ecología. Tampoco su hijo se identifica con Reed, ya que éste abortó su brillante carrera como pianista, obligándole







a trabajar en su industria. Por último, su nieta adoptada, Cloe, es una libertina joven que reprocha a Reed el desconocimiento de sus orígenes. Como hemos podido comprobar, no todos los miembros de la familia Hawke están contentos con su situación, y más de uno querrá impedir que su ambicioso patriarca llegue a la Casa Blanca. Es por ello por lo que Reed ha decidido reunir a toda su familia en su



mansión durante un fin de semana, con el fin de dar una buena imagen a los medios de comunicación. Pero durante ese fin de semana ocurrirán cosas. Cosas que nosotros deberemos averiguar.

EL DIFÍCIL TRABAJO DE ESPÍA

Nada más empezar el juego, nos encontramos en nuestro apartamento. Allí disponemos de una cámara de vídeo convenientemente enfocada hacia la mansión Hawke, además de un televisor y un teléfono con contestador automático. Lo primero que oiremos será un mensaje dejado en el contestador, en el que una persona nos invita a llevar a cabo nuestro trabajo, recomendándonos que si descubrimos algo importante, avisemos de inmediato a la policía y le mostremos las pruebas obtenidas con ayuda de la cámara de vídeo.

Lo primero que podemos hacer entonces es encender la televisión para ver un programa



especial dedicado a la familia del candidato, en el que obtendremos amplia información sobre cada uno de sus miembros. Así las cosas, podemos poner manos a la obra, acercándonos a la cámara de vídeo. A través de ella podremos ver todo lo que ocurre detrás de las ventanas de la mansión. En algunas ocasiones presenciaremos secuencias completas, en las que los miembros de la familia discutirán, o mostrarán sus más ocultos secretos –el icono muestra un ojo–. Otras veces, tan sólo oiremos conversaciones veladas tras las cortinas de alguna ventana –el icono es una oreja–. Por último, también seremos capaces de observar interesantes detalles en las habitaciones de la mansión, como son mensajes, objetos, documentos, etc., con una lupa como icono. Dado que disponemos tan sólo de dos días –sábado y domingo– para llevar a cabo nuestra misión, es importante no perder tiempo, ya que si nos entretenemos, por ejemplo, con una secuencia observada a través de una ventana, nos podemos estar ►

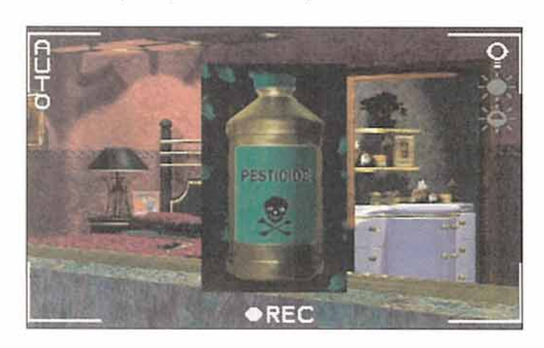
***LO BUENO:* Vídeo a toda pantalla con una magnífica calidad. Una trama realmente interesante.**

75

***LO MALO:* Sólo se puede sacar provecho a la aventura si tenemos un nivel alto de inglés, ya que el programa no está traducido.**

VOYEUR

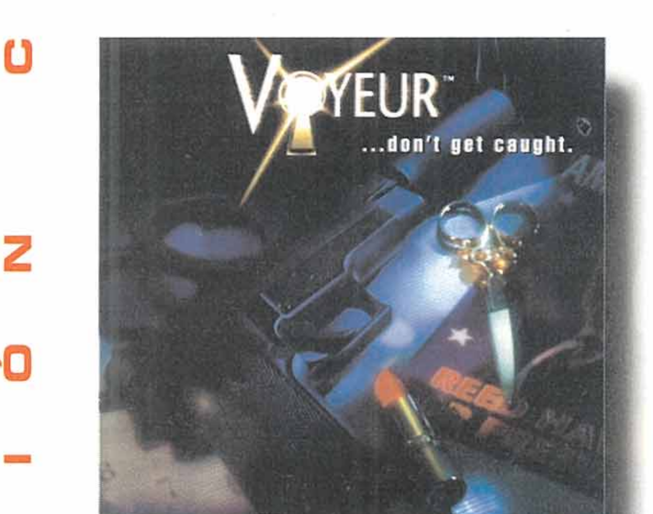
perdiendo otra pista todavía más importante en otro lugar distinto.
Todo ello será grabado por nuestra indiscreta cámara, para más tarde ser visionado en el televisor de nuestro apartamento, con la ayuda de un aparato de vídeo en el que podremos seleccionar cualquier secuencia registrada.
El fin de semana terminará con la muerte de algún miembro de la familia Hawke, anunciado en rueda de prensa por Reed. Si hemos sido capaces de obtener pruebas de la culpabilidad de Reed, avisaremos a la policía. En ese momento, le mostraremos la cinta y aparecerá la escena en la que el candidato demuestra su actitud criminal. Si no es así, es decir, no hemos podido obtener pruebas en contra de Reed, no aparecerá nada en la pantalla, con lo que el juego acabará con una bronca por parte de la policía.



NUESTRA OPINIÓN

«Voyeur» está realizado íntegramente en "full motion video" de gran calidad a pantalla completa, con los personajes digitalizados sobre fondos renderizados en tres dimensiones. Esta combinación resulta la mar de atractiva, unida a la trama "político-policiaca" del juego. Además, otro punto a su favor es que la víctima de la familia Hawke cambia en cada partida, con lo que el juego gana en intriga e interés.
«Voyeur» es un programa muy interesante, como se deduce de lo dicho, pero es preciso advertir que está realizado completamente en inglés y no tenemos ni siquiera la opción de ver subtítulos, ya sea en castellano o incluso en inglés. Y eso, en un juego de estas características en el que las conversaciones entre los personajes son vitales para la resolución de la trama, es un handicap importante.

F. J. R.



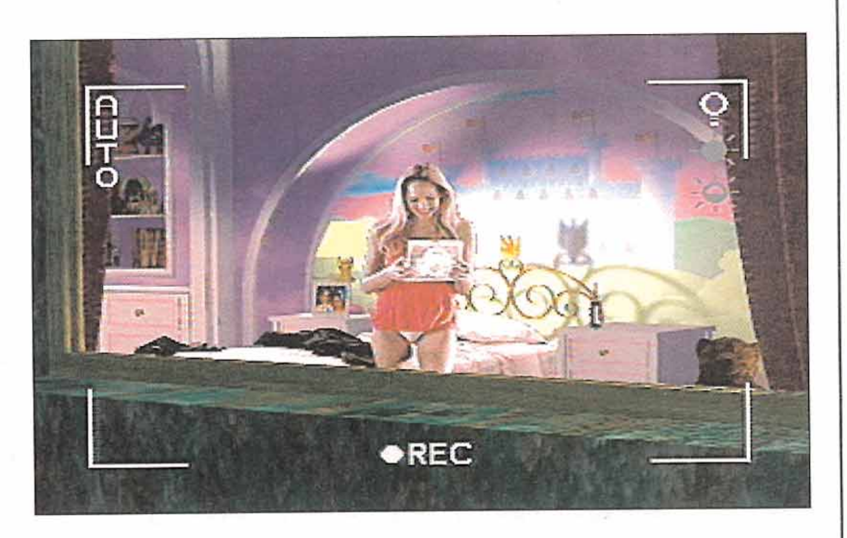
ESTAMOS ANTE UNO DE LOS POCOS –PERO CADA VEZ MÁS HABITUALES CASOS– EN LOS QUE UN JUEGO ORIGINARIAMENTE ESCRITO PARA EL CD-I DE PHILIPS ES CONVERTIDO A OTROS FORMATOS. «VOYEUR» ES DE LOS PRIMEROS, PERO NO SERÁ EL ÚLTIMO. SU PRINCIPAL CARACTERÍSTICA –COMO EN LA VERSIÓN HECHA PARA PC– ES EL VÍDEO DIGITAL, QUE EXPLOTA TODAS LAS POSIBILIDADES QUE LA MÁQUINA OFRECE EN ESTE CAMPO.

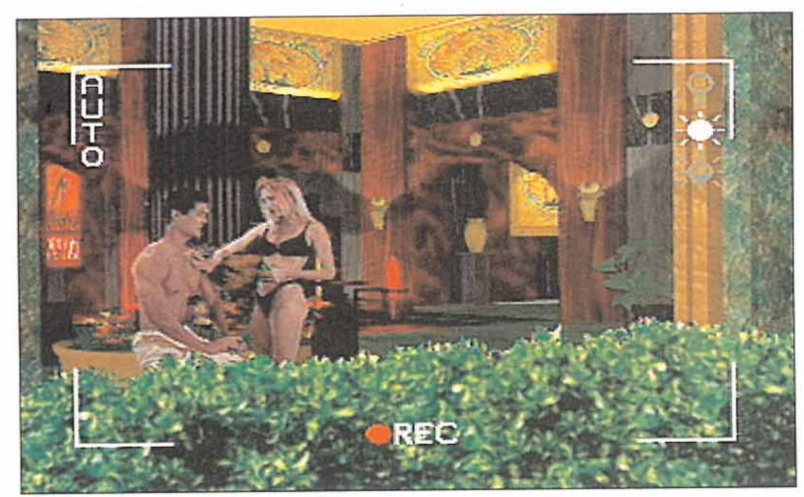
Es más que obvio que «Voyeur», en su versión original, no puede ni debe –como de hecho ocurre– presentar ninguna diferencia, a nivel de estructura, diseño ni desarrollo con su homónimo de PC.
El mismo guión, con idénticas características, en cuanto al juego en sí, de alteración de los objetivos humanos a descubrir como los asesinos, con cada partida que se juegue, es algo que se mantiene. Asimismo, los diálogos y escenas FMV son también idénticos.
¿Qué existe entonces de diferente entre ambas versiones?



EL PRIMERO DA DOS VECES... PERO NO DEMASIADO FUERTE

Sobre todo, la principal diferencia que se puede establecer entre las dos versiones de «Voyeur» estriba en la calidad técnica. Sin dudar ni por un momento del alto nivel alcanzado en PC, en cuanto a los vídeos, resulta obligatorio mencionar que los mismos en CD-i resultan ligeramente superiores en cuanto a calidad de imagen y sonido.
Por otro lado, las transiciones en los accesos a las distintas opciones que existen en la habitación del protagonista –revisión de los videos, observación de Hawke Manor a través de la cámara, encendido del televisor, etc.– se realizan de modo diferente. Mientras que en la versión de PC estas secuencias suceden con un movimiento continuo, en la de CD-i se ha optado por una superposición rápida de distintos planos, que ofrece una sensación de





acercamiento –no demasiado real, todo hay que decirlo– al objeto en cuestión.

El segundo punto distintivo, aunque no referido a la programación, se da en el apartado de la lectura del CD. Aunque al cabo del tiempo uno se termina acostumbrando, los tiempos de espera se alargan, quizás en exceso, teniendo en cuenta que por medio se encuentra el cartucho digital de vídeo, con su aporte de memoria extra. No se puede decir que sea un defecto garrafal del juego, pero sí puede resultar ligeramente molesto.

La principal diferencia que se puede establecer entre las dos versiones de «Voyeur» estriba en la calidad técnica.

La victoria parcial de esta versión queda, por lo tanto, algo deslucida con ciertos detalles, pese a seguir manteniéndose a un nivel mayor.

Se puede decir que «Voyeur» es un juego tremendamente original para CD-i, y que alcanza un buen nivel en el apartado técnico, aunque posiblemente no el que debería. Pero lo malo no es eso sino, cómo no, lo mismo que en la otra versión: el idioma.

F.D.L.

***LO BUENO:** El vídeo digital, sin duda, y la calidad de imagen alcanzada con el mismo. La originalidad también es uno de los puntos fuertes.*

75

***LO MALO:** De nuevo el idioma. Es preciso saber inglés para poder jugar.*

UN SUEÑO HECHO Realidad

CUANDO COMENZÓ EL DÍA, NADA HUBIERA HECHO PRESAGIAR A WERNER QUE UNAS DOCE HORAS DESPUÉS ESTARÍA A PUNTO DE ENTRAR EN UNA GRUTA CON FORMA DE CALAVERA. CREÍA QUE ÉSO SÓLO OCURRÍA EN LAS VIEJAS HISTORIAS QUE LE CONTABA SU PADRE CUANDO ERA PEQUEÑO...



SIN EMBARGO, COSAS QUE HASTA ENTONCES CREÍA IMAGINARIAS SE VOLVÍAN CIERTAS, Y OTRAS QUE NUNCA SE HABRÍA ATREVIDO A PONER EN TELA DE JUICIO, ERAN FALSAS. UN PAR DE DÍAS ASÍ BASTABAN PARA DESQUICIAR AL MÁS CUERDO DE LOS MORTALES. WERNER ESPERABA QUE SÓLO SUFRIERA ÉSTE.









DRAGON LORE



Y el caso es que el día comenzó de la forma habitual. Tras ir a recoger leña, su padre –por entonces, aún lo era– le encomendó la tarea de buscar un cuenco para sacarle leche a la vieja Daisy, la vaca familiar. La excitación por esta pequeña aventura aumentó al encontrar un martillo tras la cabaña, que después acompañaría con una espada hallada en el carro. Salió del recinto vallado y se dirigió hacia la derecha donde pudo ver que el viejo cobertizo estaba vigilado por el perro de los vecinos. Si no hubiera practicado el lanzamiento de cuenco la mañana anterior ahora no se vería en la nada envidiable tarea de enfrentarse a la bestia. Por suerte, en el prado de más allá encontró un hueso que mantuvo entretenido al animal mientras recogía el vital recipiente.

Pero aún le esperaban más trabajos. A la vuelta, su padre , que seguía siéndolo, le informó de la desaparición de Daisy y le encargó buscarla y llevarla hasta el prado. Para ello, necesitaría la cuerda del interior de la casa. Partiendo, ahora hacia la izquierda, encontró a la vaca en el interior del prado, también de los vecinos, y además había roto la puerta. No sin cierto resquemor ante la posible ira de los doblemente afectados, Werner anudó la cuerda a la vaca y se la llevó al prado, donde la ató al palo. Al fin podría volver con la conciencia tranquila.

Poco le duraría ese estado. A la vuelta, su padre dejó de serlo, no porque se muriera sino porque le explicó su verdadera ascendencia. Procedía de la familia Von Wallenrod, una estirpe de Caballeros del Dragón, de cuya mansión hubo de huir a fin de preservar la vida del heredero, Werner. Ahora, con su mayoría de edad, le tocaba encontrar su destino, para lo cual habría de abandonar éste su hogar. No obstante, se iría bien pertrechado: un silbato, un escudo, una armadura, una bolsa de azufre, una piedra y, por supuesto, el anillo de los Wallenrod, que le probaba su ascendencia.

Pese a su destino lleno de gloria, Werner no pudo evitar que una lágrima se deslizara al suelo por sus mejillas al abandonar la granja y alejar, con su silbato, al otro perro del vecino. Éste se tomó la partida mejor.

Poco más allá encontró el monte de las calaveras, y se enteró que allí se decidiría si era digno del título de Caballero del Dragón. Entrando, recogió la llave que le abriría la puerta de otra. Y en este momento daba comienzo de verdad su historia, la de Werner von Wallenrod, Caballero del Dragón.

ASUMIR EL PASADO

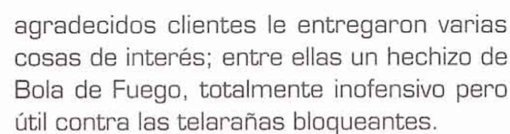
Entró en la cueva y esquivó al peligroso esqueleto como pudo. Pulsó un resorte en la pared y, desde el fondo, le acometió una roca, que se destrozó contra el otro extremo del corredor, dejando entre sus escombros la llave que daba acceso al resto de las catacumbas.

Bajando por la trampilla, llegó a una puerta cerrada que se abrió con la magia del anillo Wallenrod. En su interior, un viejo dragón le contó fragmentos del pasado y del futuro cuando intentó forzar el ataúd de su padre, allí presente. Necesitaría para ello un rubí, sito en su mansión, ahora abandonada. Y le entregó un hechizo para abrir puertas.

Ya habría de volver al círculo, pero entretanto, salió de la gruta y prosiguió su camino, tras charlar con el primero de su futura estirpe. Se adentró en un túnel bloqueado por una puerta. En la pared, un golpe reveló un hueco, y en su interior un libro de magia esperaba el hechizo del Dragón, que, al realizarse, le permitió proseguir su camino.

Y llegó a un cruce de caminos. De frente, una telaraña; a la derecha, una inquietante cueva; a la izquierda, una posada. Lógicamente, se fue a la izquierda. Aquí le recibieron George y Albert que, no sin rodeos, le forzaron a que recuperara el elixir de la libélula gigante, residente en la cueva recién evitada. Por desgracia, aquélla no compartía el interés de los dos personajes y hubo que deshacerse de ella para llenar el cucharón con el líquido pedido. A la vuelta, sus











agradecidos clientes le entregaron varias cosas de interés; entre ellas un hechizo de Bola de Fuego, totalmente inofensivo pero útil contra las telarañas bloqueantes.

Más adelante esperaba uno de los secuaces de Diakonov –el malo del cuento, aunque Werner aún no lo sabía–. La batalla fue más cruenta, pero la bola dentada fue muy útil para conseguir un buen resultado. Además, resultó que la bestia poseía un remo para la balsa, con lo que tal victoria resultó ciertamente fructuosa: no fue un simple derramamiento de sangre sin fin alguno.

En la otra orilla recibió los ánimos de otro Caballero del Dragón, que no le bastarían para afrontar la planta carnívora que le esperaba más allá. Entre sus ramas había una calavera de extraña forma que, arrollada a la cuerda, resultó una hermosa liana con la que imitar a Tarzán –Werner no sabía esto último–. Tras ella, Tanathya, "Caballera" del Dragón, no fue tan agradable como los otros.

Su recorrido le llevó a través de un bosque de setas donde conoció a Chelygra, moza azul pero más maja. Siguió y un nuevo cruce de caminos le hizo titubear. Optó por recorrerlos todos, por hacer turismo. Y conoció a dos hadas, la buena y la mala. La primera le dio una rueda dentada y le prestó –sin saberlo– un trapo que Werner halló en su dormitorio. La segunda le dio una llave, aunque lo divertido fue llegar a su casa: una palanca en el lago posibilitaba el salto mágico a la misma. La vigilancia de la mascota fue burlada con el soborno de una manzana.

El tercer camino le llevó a un jardín de flores. Su primera tentativa de recolección tuvo un desenlace inesperado: el conocimiento de Arthus, otro Caballero del Dragón bueno. Werner, para su segundo intentó, mojó el trapo en la fuente, se lo puso en la cara y cogió una flor de cada color.

Resultó que las azules le hacían encoger si las comía en el bosque de las setas. Y con tan conveniente tamaño, entabló amistad con un duende, tras salvarle del mortal escorpión que le rondaba. Consiguió de él un hechizo para eliminar imágenes. En otra casita, una pócima le devolvería a su tamaño. Más allá del jardín, conoció al desagradable Chen Lai, otro de los Caballeros. Al invocar el hechizo sobre la pared derecha, se abrió la puerta del laberinto, que exploró con cierto disgusto. Pudo encontrar un cubo, colgando hacia arriba, y un pozo, con el agua en el techo. Y así, entre absurdo e imposible, llenó el cubo con el agua y salió del laberinto. Colocó la rueda dentada en el engranaje y el cubo lleno en la palanca y penetró por la recién abierta oquedad sólo para coger el cofre de plata que había cerca.

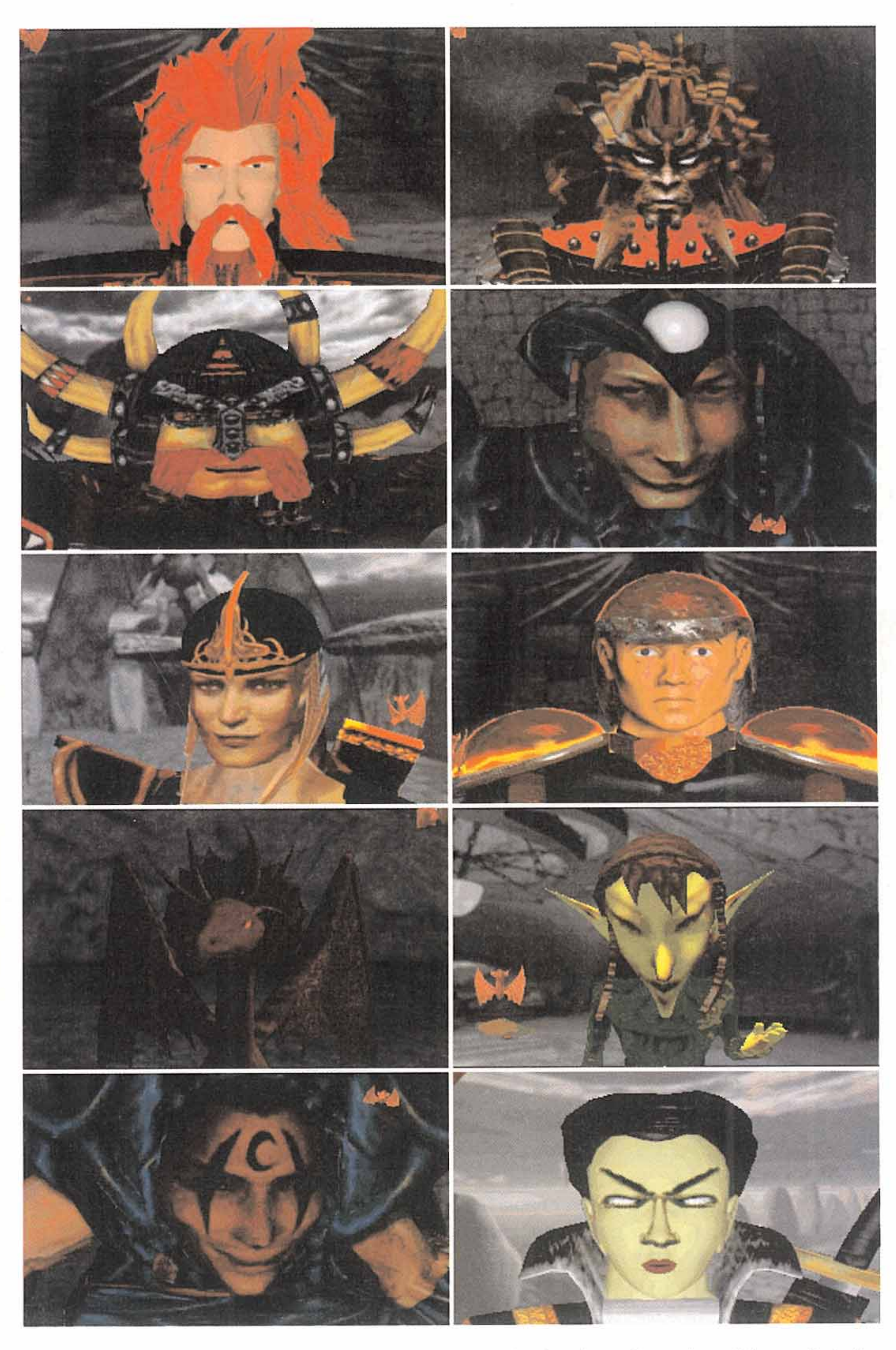
Volvió por la primera entrada y encontró a otro Caballero del Dragón, algo parco en palabras, que no tuvo inconveniente en que se llevara su antorcha. Por el último camino, encontró la tumba de Fujitomo. Situado el cofre en manos de su dueño, el espíritu de éste le informó que había conseguido su voto de aprobación para el cónclave que decidiría su elección y le entregó su anillo en prueba de ello.

El camino que seguía era oscuro, y la antorcha fue útil para encontrar la salida. Aquí le esperaba un Caballero nada idealista, que le entregaría su voto por una gema. Eso sí, la más preciosa de la historia, forjada con un diamante por el último dragón pato del mundo. Total nada: un dragón pato.

Werner siguió su camino y se arrojó al río, en el que habitaba un pececito a cuyo interior fue a parar, como antes lo hubiera hecho un diamante. Como éste no tenía arma con que sacudir la lengua del pescado no pudo escapar; Werner sí, y pudo llegar a un lago presidido por una cascada. Tras ella, la gruta del antes aludido dragón palmípedo, que, tras recibir el espléndido diamante, no puso reparos a la forja de la preciosa gema. Werner se apresuró a entregar al Caballero Vikingo la piedra preciosa. Eso se llama comprar un voto, y en otra clase de situaciones puede ser delito.

CERCA DEL CASTILLO

Más allá del lago había un montículo coronado por otro círculo de piedra. En él se encontró a una amiga familiar de los Wallenrod, Helenya, que disfrutó de una amistosa charla con el candidato, una vez demostrada su identidad con el anillo, al final de la cual le hizo entrega de un pico de un sólo uso. Poco le duró a Werner, ya que lo empleó de inmediato para despejar el camino hacia su cada vez más cercano castillo. En

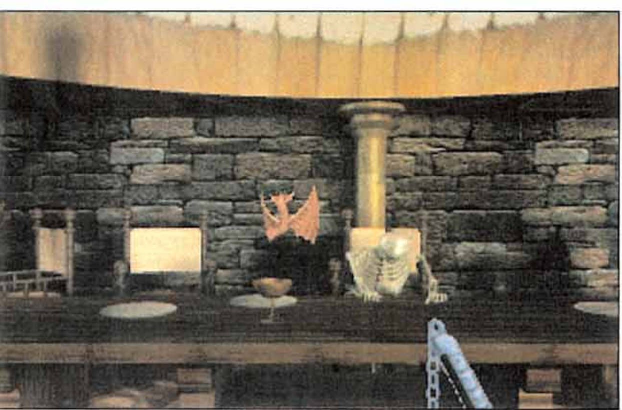


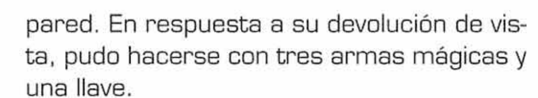
el camino le esperaba Diakonov para ejercer su labor disuasoria clásica en los malos de todas las aventuras, pero en este caso le entregó el hacha con el que Werner podría cortar un viejo árbol. Tal tronco podría usarse como puente para atravesar el fétido río que le obstruía el paso. Curioso comportamiento el de Diakonov, vivir para ver.
Dos forajidos acometieron a nuestro amigo sólo para ver cómo la derrota es dolorosa. Werner se hizo con un suculento botín, cuya parte más importante era un saco con dos vasijas; bueno, realmente unas de ellas estaba hecha añicos. Los últimos Caballeros que le quedaban por conocer, Wernerandre y Sylvan, le pondrían en un dilema sobre a quién entregar la vasija indemne. Como nunca llueve a gusto de todos, uno quedará satisfecho y le dará su voto, y el otro no. Ya se ve el castillo a lo lejos...

TRAICIÓN Y VENGANZA

Las puertas desvencijadas no fueron obstáculo para Werner que, una vez más, se valió de su anillo para entrar en el salón del trono de su castillo, el castillo Wallenrod. Pero esas paredes no le traían ningún recuerdo. Al tocar la vara del trono real, sí tuvo una visión y conoció parte de la verdad, de la traición de Diakonov a su padre y la orden de los Caballeros del Dragón. No había de quedar sin venganza tan traidora acción.
Se dispuso a explorar la que tendría que haber sido su morada los pasados años. En la sacristía de la capilla encontró una Biblia y unas velas que, una vez puestas en el candelabro del altar, le mostraron el escondite de una extraña lámina dorada. En el altar había también un frasco de Agua Bendita.
Encontró una especie de laboratorio, en cuyas dependencias se hizo con una estatuilla de un ángel y, tras romper un misterioso frasco, pudo obtener otra cosa rara: un ojo de metal. En la biblioteca se enteró de un método de liberar el alma de los muertos.
Un acogedor dormitorio poseía una chimenea que era el resorte para entrar en un cuartito secreto; en la lámpara se encontraba la llave del cofre cercano y dentro de éste otro fragmento de lámina dorada. Finalmente, completó la decoración de un salón con la espada que faltaba –que sorprendentemente estaba en el acceso al piso de abajo– y consiguió un tercer trozo. Con más atención, denotó que eran las piezas de un puzzle, y se apresuró a montarlo. El sello resultante le abrió la puerta del primer sótano.
Aquí, en una estantería, encontró una llave rota. La cocina y el comedor recordaban a tiempos mejores, pero al menos encontró en aquélla un cucharón. El recorrido por las celdas le proporcionó otros dos ojos de metal, uno de ellos sacado de un esqueleto.
Fue a la herrería y encendió la lumbre, usando para ello el carbón obtenido del almacén de la misma, y el azufre y la piedra que había traído desde su granja. Luego avivó el fuego usando el fuelle a tal efecto dispuesto. Calentó la llave al rojo y la sacó con las tenazas para depositarla en el yunque. Aquí, un par de martillazos la dejaron como nueva, aunque algo más caliente. De la pila de agua cercana sacó un poco del líquido con el cucharón, y al fin pudo llevarse la trabajada llave. Además se apropió de una sierra para metales para poder abrir el acceso a las mazmorras. Aquí tuvo oportunidad de practicar el rito aprendido en la biblioteca, para lo que usó la estatuilla, la Biblia y el agua bendita, junto a un esqueleto que estaba al lado; por su buena acción obtuvo una llave. Ahora fue la armería donde consiguió un cuarto globo ocular, y además vio que podía ponerlos en las calaveras de la ►



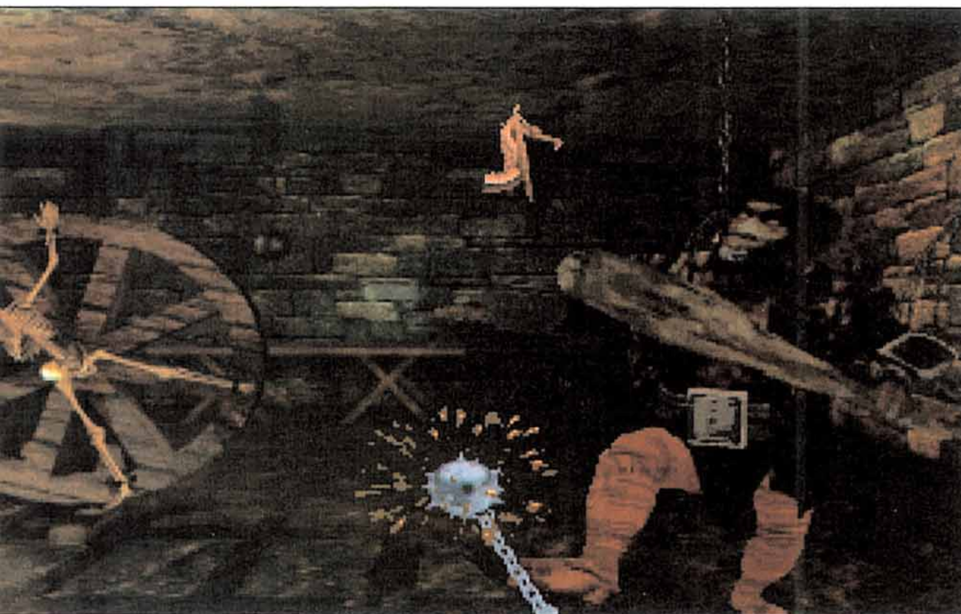




pared. En respuesta a su devolución de vista, pudo hacerse con tres armas mágicas y una llave.

En una especie de piscina cercana, y no sin un ligero chapuzón, pescó una manivela. Ésta, al aplicarla a una de las cabezas de dragón de la fuente central, dio vida a la misma. También en su interior encontró una parte del mapa del castillo, y en la habitación de torturas consiguió unas pinzas.

Con la piscina vacía no tuvo dificultad en salir a la parte trasera del castillo y alcanzar la madriguera del dragón, donde mantuvo una interesante conversación con su futura cabalgadura, previa identificación con el anillo Wallenrod. Obtuvo así dos tipos de polvos, uno para dormir y otro mágico. En el fondo de la zona consiguió la silla de montar que aplicó al lomo del grandioso reptil.

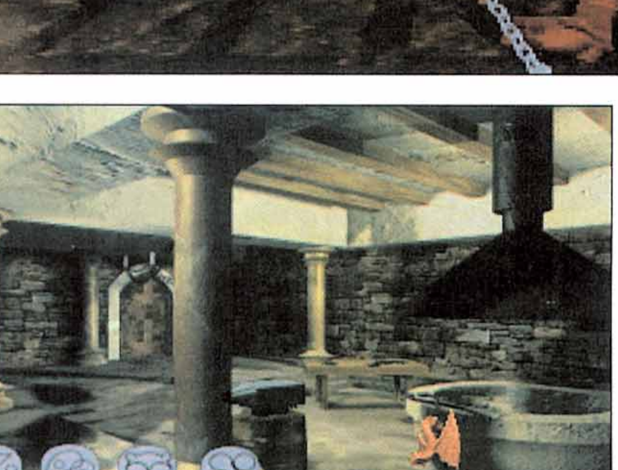


Volvió a la entrada del castillo y aplicó los polvos de dormir al dragón guardián, con lo que pudo arrebatarle la esfera energética. Con los otros polvos abrió el cristal que protegía la subida al primer piso.



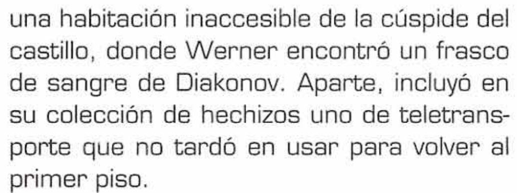
EL DESENLACE FINAL

Encontró cuatro esferas de metal repartidas por el piso: una en la guardería, otra en una planta del hall, otra más en la mesilla de un dormitorio y la cuarta en las estanterías del dormitorio real. En el salón había una estatua de un pájaro; al aplicarle una ramita encendida de al lado de la chimenea, abrió las alas y aparecieron a sus pies cuatro huecos que daban cabida perfecta a las cuatro esferas poseídas. Así Werner se hizo con una garra magnética.



Por otro lado, encontró el nido con los huevos del dragón, aunque para acceder hubo de usar la sierra de metal en los barrotes de la ventana desde donde los localizó. La esfera de lava resultó una buena nodriza y, mediante el uso de las pinzas, consiguió que el huevo desapareciera. De vuelta a la madriguera del reptil, éste le llevó volando a





una habitación inaccesible de la cúspide del castillo, donde Werner encontró un frasco de sangre de Diakonov. Aparte, incluyó en su colección de hechizos uno de teletransporte que no tardó en usar para volver al primer piso.

Desde el hall fue ahora por las escaleras de la izquierda y llegó al piso superior usando la llave obtenida tras liberar el alma de las mazmorras. En una de sus habitaciones había calderos, uno de los cuales ocultaba un agujero en el suelo a través del cual, y con la garra magnética, obtuvo la llave que le permitiría subir aún más.

En la cúspide le esperaba el Archimago, Addlepates, que le invitó a que depositara las armas mágicas de la armería en el Pentáculo que tenía en el suelo, a fin de hechizarlas. Werner obedeció y pudo abrir la puerta que conducía a los niveles superiores. Venciendo de continuo el miedo a caerse, llegó a lo más alto –mejor sitio imposible para esconder el rubí de la familia–. De vuelta, y pese a su extrema palidez, Addlepates le dijo que debería teletransportarse a las catacumbas donde estaba el ataúd de su padre.Le entregó un mapa de la región, con poderes mágicos si se formulaba el hechizo de teletransporte. Tal hizo Werner y llegó a su destino. Colocó el rubí y abrió el sarcófago con gran reverencia. En su interior estaba la imprescindible armadura para convertirse en Caballero del Dragón.

Usando de sus poderes mágicos, volvió a presencia de Addlepates. Le informó de la trampa que había tendido al malvado Diakonov, para la que precisaba de la sangre del mismo. Werner siguió las indicaciones del mago, y le dio los últimos detalles del plan y un cáliz con un amuleto en su interior, para arrojárselo a Diakonov. Y así lo hizo, para contemplar el desenlace final, en el que Addlepates sacrificó su vida para liberar al dragón de los Wallenrod.

CABALLERO DEL DRAGÓN

Así Werner inició su marcha triunfal hacia el cónclave, sobre su nuevo corcel, al que liberó con la figura del dragón que tuvo que ceder Diakonov. Una vez allí, la hostilidad de Diakonov no fue suficiente obstáculo para que la votación fuera positiva.

Lo que había empezado como un día normal se transformó en el fin de los sueños de Diakonov, y en el comienzo de los de Werner Von Wallenrod, nuevo Caballero del Dragón del Fuego.

F.H.G.



"MI ODISEA PERSONAL"

Éstas y mil cuestiones más, tendrán su "filosófica revolución" en la que a partir de ahora será nuestra "Odisea Personal" más alucinante. ¿Por qué los ordenadores se quedan flipados?, ¿podría un ordenador destruir el mundo jugando a la estrategia como en «Juegos de Guerra»?, ¿puede una máquina ser humana?, ¿tendrán aspecto de "Robocop" los policías del futuro? Si la curiosidad os come el "alma", ya sabéis lo que tenéis que hacer todos los meses...

Aquí comienza hoy un nuevo viaje por las sendas de la "filosofía informática y las nuevas tecnologías", por sus amplios y sintéticos paisajes. Nexus 7 a través de sus recuerdos, experiencias y conocimientos, os invita a encontrar la respuesta que todos andáis buscando; ¿por qué murió el ordenador de 8 bits?, ¿cuáles serán las computadoras del año 2.000?, ¿qué tipo de pesadillas tienen los usuarios adictos?, ¿cuál fue el primer videojuego?...

MI PRIMER AMIGO ELECTRONICO

Al principio, me costó trabajo creerlo. Aquella "tableta de chocolate negro con teclas" no podía ser una "computadora". Y lo era. De nombre "Sinclair" y de apellidos "ZX Spectrum" –sonaba a nave espacial de «Star Trek» o algo así–, pronto se convirtió en cotizada pieza de caza diseñada y autorizada para todos los públicos. Antes, ya había oído hablar de los ordenadores y computadoras, unas "gigantescas máquinas" –como enormes frigoríficos–, que con muchas lucecitas y botones, pensaban –se suponía– más y mejor que los científicos calvos con batas blancas que tenían permiso para toquetearlas y manejarlas. Pero era casi increíble; una cosa tan pequeña no parecía que fuese a "ordenar" muchas cosas que digamos, a pesar de estar bautizado como un ordenador personal. ¿Era ficción o realidad? Pues, fue lo segundo. Y me lo llevé a casa. Eso de tener un "amigo" para todo, –aunque ese "todo", la verdad, no estaba muy definido–, era una completa seducción. Intentar comunicarme en su idioma tan particular –Beisic o algo así le llamaban–, también lo fue. "Goto, read, restore, data...", tal vez se habían equivocado de nacionalidad; debía ser de Egipto o algo así, y para descifrar aquellos símbolos, códigos numéricos, seguro que habría que buscar algún "antropólogo" o algo parecido.

¿Me ayudaría mi nuevo "amigo" con las matemáticas que tanta fobia me dan?; ¿ayudaría a mamá con las tareas de la compra?; ¿me convertiría con su ayuda en programador admirado por todos mis "otros amigos de carne y hueso"? Nada de eso sucedió. Por lo menos a mí. Aunque le ocurrió a otros. Pero sí llegamos a ser buenos compañeros en los ratos de ocio y entretenimiento. Y juntos devoramos cientos de videojuegos y... bueno, ¡hace ya tanto tiempo! ¿Recordáis? ZX Spectrum, nació en Inglaterra en 1982; nada más salir al mercado y en poco tiempo vendieron unas 180.000 unidades. Pionero en los "domésticos", prodigó el interés por la informática entre aquellos primarios y profanos usuarios, y abrió una importante puerta en el sector y a la evolución. Esa misma evolución sólo le dejó vivir, aproximadamente, cuatro escasos años. Nuestro amigo ZX no pudo sobrevivir a sus nuevos y competidores contemporáneos: Commodore-64, Oric-Atmos, Dragon 32, New Brain..., y ellos tampoco. Un "prolífico" y veloz mercado "tecnológico-informático" –en aquel momento en super-expansión–, fue dando a luz y enterrando al mismo tiempo a toda una generación de equipos con corazón de ocho bits. Si ya se sabe: "El cruel paso del tiempo...".

Siempre me he cuestionado el "por qué de ser mortal en vez de reciclable", y aunque a veces tengo mis dudas (?), supongo que parte de la culpa la tienen, –como en muchas otras cosas–, la ambición, el dinero y esa innata característica humana de "ya que no sabemos de dónde venimos, podemos ver a dónde llegamos".

Hay que coger el futuro y correr con él, aunque en el intento nos podamos dar una enorme torta. Tal vez esa idea de "reciclaje de productos" puesta en marcha pudiera, a largo plazo, además de luchar contra crisis económicas venideras, solucionar el trauma del consumidor que teme, al ver que su equipo informático se queda anticuado o del propietario de automóvil que se siente frustrado, por tener un vehículo de carbón activado en vez de un flamante "Ferrari" de inyección galáctica como el del vecino. Todo es cuestión de sentido común.

Rafael Rueda

TRIVIA-BIT:

1) ¿Sabrías decir el nombre de 10 ordenadores domésticos, contemporáneos del Spectrum?

2) ¿Qué casa de software creó los videojuegos «Frankie Goes to Hollywood» y «Decathlon»?

3) ¿Cuál era el nombre del Director de una revista llamada «Microhobby», dedicada exclusivamente para usuarios de ordenadores Sinclair?

4) ¿Quién era "HIT-BIT"?

Las soluciones en el próximo número.

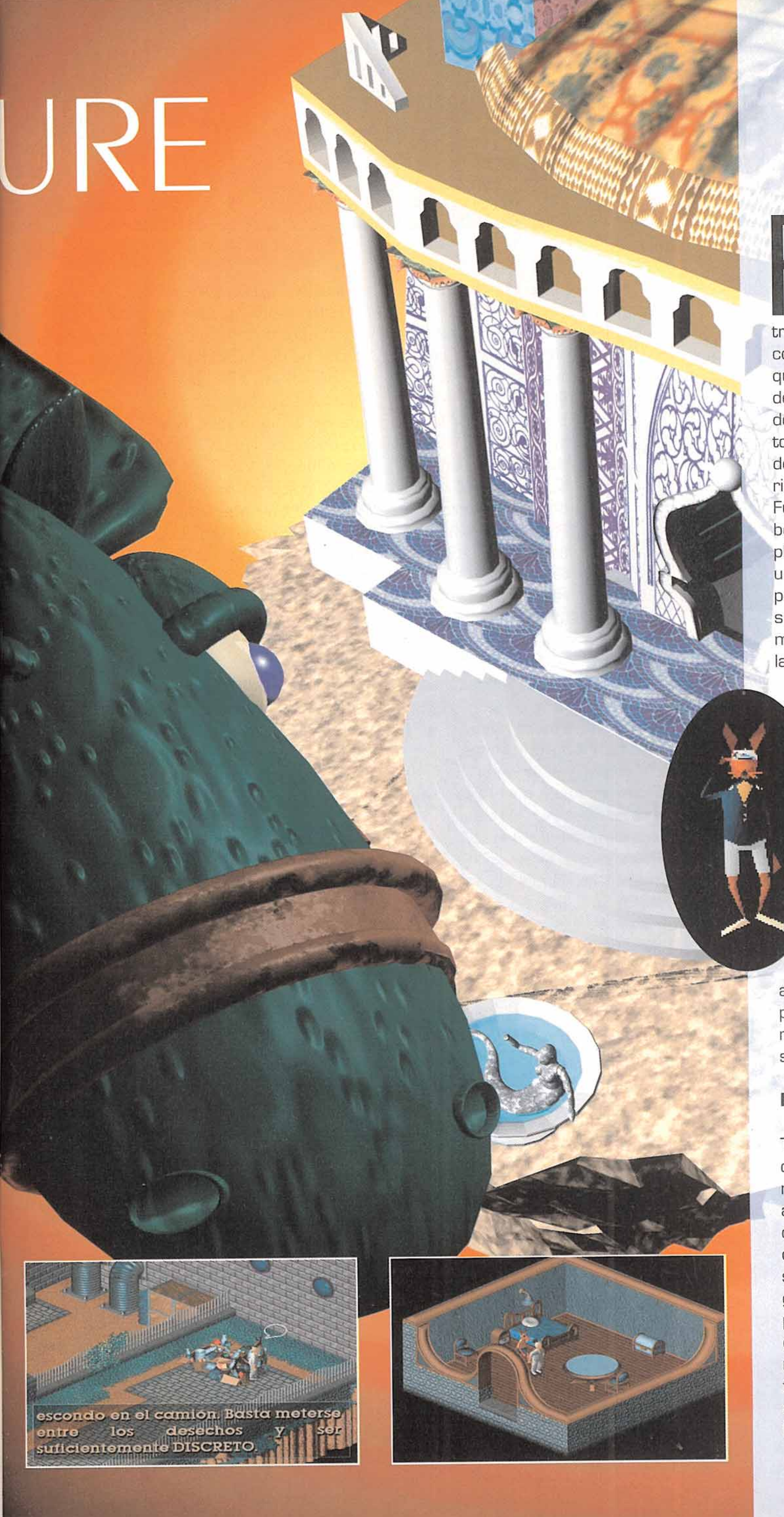
LITTLE BIG ADVENT



El planeta dividido

En una lejana y poco frecuentada galaxia existe un planeta llamado Twinsun, que recibe su nombre precisamente porque se encuentra situado entre dos soles gemelos. Posee un anillo montañoso helado en el ecuador que separa sus dos hemisferios, cada uno de los cuales es calentado por un sol diferente, y aunque el hemisferio norte es algo más cálido, todo el planeta reúne condiciones óptimas para la vida. Las cuatro especies inteligentes que lo habitan –burbujos, conejunos, colines y elefos– habían coexistido siempre en paz y armonía hasta que un personaje, llamado doctor FunFrock, consiguió hacerse con el poder absoluto del planeta.





FunFrock construyó un ejército de clones –copias mecánicas de las diversas especies que habitaban Twinsun– a los que dotó de la capacidad de teletransportarse entre lugares muy distantes gracias a una compleja red de telépodos, y con estas máquinas consiguió esclavizar a la población del planeta. Con la excusa de protegerles de supuestos cambios climáticos trasladó toda la población al hemisferio sur, quedando el resto del planeta libre para sus experimentos. Gracias a una hábil propaganda, FunFrock consiguió figurar como un héroe y benefactor a los ojos de los habitantes del planeta, y lo cierto es que, a excepción de un reducido grupo de rebeldes, la mayor parte de la población no era consciente de su tiranía. En esos tiempos de esclavitud muchos recordaron una antigua leyenda en la que se hablaba de una profecía y una diosa llamada Sendell, pero el doctor FunFrock prohibió terminantemente toda mención sobre ambas.

Precisamente en esa época un joven colín llamado Twinsen comenzó a tener extraños sueños en los que se veía a sí mismo sobre el lomo de un enorme dragón volando sobre las regiones heladas del planeta y recibía un mensaje de Sendell para acabar con el terror de FunFrock, y así traer de nuevo la armonía al planeta. Pero la noticia de los sueños de Twinsen llegó a oídos de las autoridades y el joven colín, acusado de perturbador, fue hecho prisionero y encerrado en el manicomio principal del planeta, situado en la isla de la Ciudadela.

PRIMEROS PASOS

Twinsen se encontraba en una diminuta celda, en apariencia infranqueable, y comenzó a moverse y saltar hasta atraer la atención de un guardián; éste llegó hasta la celda sobre una plataforma móvil para ordenarle que se estuviera quieto. Pero Twinsen aprovechó la oportunidad, atacó al guardián y subió a la plataforma para escapar de su encierro. Al finalizar el recorrido de la plataforma, a nuestro amigo le atacó rápidamente un nuevo guardián sin darle tiempo a pulsar el botón de alarma, y luego acabó con un doctor para quitarle una llave. La llave abría una reja situada en la pared ►



izquierda. Twinsen eliminó un nuevo guardián que intentaba dar la alarma al verle, y luego investigó en dos grandes habitaciones situadas al norte. En la de la izquierda se limitó a destruir otro enemigo y a buscar en los armarios, pero en la habitación derecha caminó por detrás del biombo para cambiar sus ropas de presidiario por un uniforme de enfermero; encontró además dos importantes objetos en un armario: su tarjeta de identificación y un holomapa –una esfera que producía un mapa tridimensional del planeta donde se marcarían todos los lugares importantes de la aventura a medida que Twinsen recogiera datos sobre ellos–.
Twinsen volvió al pasillo y continuó caminando hacia la izquierda hasta alcanzar unas escaleras que decidió subir, ya que en la dirección opuesta había un peligroso clon de elefo. De ese modo, llegó a una gran sala con dos nuevos enemigos que no intentaron atacarle al confundirle con un trabajador del manicomio. Twinsen aprovechó el engaño para acabar con el guardián situado junto al botón de alarma y luego atacó al doctor para hacerse con la llave de la puerta principal. Twinsen podía respirar de nuevo el aire libre, pero el militar colocado junto a la garita de guardia le impedía salir con la ropa que llevaba. Para evitarlo, se deslizó por detrás de la garita sigilosamente, hasta que llegó a un montón de desperdicios situados muy cerca de allí. Tras hablar con un conejuno que había por la zona, esperó a que llegara el camión de la basura y se metió en su interior. El camión hizo su recorrido habitual hasta el vertedero, sin que nadie descubriera su presencia, y pudo abandonar tan peligroso lugar sin ser visto.
Caminando hacia el sur, Twinsen se encontró una rejilla de ventilación en el suelo que le permitió visitar una zona de las alcantarillas y encontrar una caja de tréboles. De vuelta al exterior, visitó la farmacia, donde consiguió una botella de jarabe de cereza. Recorrió toda la ciudad en dirección sur sin detenerse hasta llegar a su casa.
Allí le esperaba su novia, una hermosa joven llamada Zoè, y, tras un apasionado beso, ambos entraron en el interior de la vivienda.
Estando Twinsen explicando a Zoè la razón de haber estado tantos días sin dar señales de vida –porque los esbirros de FunFrock le habían encerrado– de repente dos clones llamaron a la puerta gritando que sabían que el fugado se encontraba allí. Ante los ruegos de Zoè, Twinsen decidió esconderse en el interior de la chimenea del salón, tal y como le había dicho su vecino, pero los clones se llevaron a la hermosa joven acusándola de colaborar con un criminal. Los esbirros se marcharon dejando un centinela en la puerta, de modo que Twinsen se dio cuenta de que tenía que buscar otra manera para salir de la casa.
Nuestro amigo se dirigió hacia los armarios de una de las habitaciones de la izquierda y cogió dos nuevos objetos de gran importancia: una esfera mágica, que podía ser lanzada a distancia y ser por tanto utilizada como eficaz arma contra los clones, y una túnica azul que, por el mero hecho de ponérsela, proporcionó a Twinsen acceso al primer nivel de magia. En la despensa de la cocina encontró tras un barril un pasadizo secreto que conducía al subsuelo. Allí encontró dos puertas cerradas y unas inscripciones que no alcanzaba a comprender todavía. Volvió al interior de la casa, y se dirigió al salón, se agachó para entrar en el hueco de la chimenea y consiguió salir de la casa por el tejado.
En busca de información sobre el paradero de su amada, Twinsen se dirigió a la taberna de la ciudad y, después de escuchar las quejas del tabernero acerca del próximo cierre del local por imposición de los clones, se dirigió al piso de arriba donde un elefo, a cambio de una bebida que tuvo que pedir al camarero, le reveló que había visto a la chica ser llevada al puerto.
Una vez en el muelle, Twinsen pensó que no podía comprar un billete para el ferry ya que el encargado le reconocería, así que decidió atacar al vigilante de la puerta para robarle la llave que abría la verja. A continuación, caminó hacia el edificio de la derecha, donde un elefo le ofreció un billete si entraba en su almacén y conseguía colocar las cuatro cajas de madera sobre las cruces marcadas en el suelo. Con un poco de ingenio no le resultó difícil empujar las cajas de la manera adecuada, y el elefo cumplió su promesa. Twinsen ya podía, con el billete en su poder, embarcar en el ferry y viajar hasta la isla Principal.

EN LA ISLA PRINCIPAL

El muelle de la isla Principal estaba fuertemente vigilado y cualquier paso en falso podía acabar con los huesos de Twinsen en la cárcel, pero incluso en esa situación había esperanzas. En caso de ser apresado debía engañar a su carcelero diciendo que había una losa suelta en la celda; después atacarle, recuperar sus ropas y objetos de un armario y salir por el hueco de la izquierda. Una vez fuera, bastaba con dar una buena excusa al primer soldado y caminar de puntillas junto al clon que custodiaba la puerta para recuperar de nuevo la libertad.
Después de conocer al conejuno en el edificio situado en el extremo izquierdo del muelle que le vendería los billetes para el ferry, Twinsen abandonó tan peligrosa zona y continuó hacia la izquierda, hasta llegar a un área residencial llamada Viejo Burgo. Como los habitantes huían cuando intentaba acercarse a ellos, Twinsen abrió la primera puerta y conoció a una conejuna que se mostró recelosa ante sus preguntas y declaró que solamente podría confiar en él si eliminaba un clon. Así lo





hizo, y la conejuna, que dijo llamarse Julia, contó a Twinsen una compleja historia acerca de una caja de tréboles, en la cual nuestro amigo sólamente sacó en claro que debía ir a ver a una amiga suya, llamada Beatriz, que vivía en una casa junto al mar en la calle Chueca.

Ahora que había destruído un clon, Twinsen pudo acercarse a los conejunos que antes desconfiaban de él; uno de ellos se ofreció a llevarle ante un astrónomo que al parecer podría ayudarle. El conejuno llamó a un amigo suyo para que le abriera una puerta y, en el interior de la casa, Twinsen activó un resorte en un lavabo con lo que se abrió un hueco en la pared, oculto detrás de un cuadro. Sólo así llegó hasta la tienda del cerrajero, el cual le acompañó hasta una verja cerrada y le dio la llave que la abriese.

Evitando a los clones que vigilaban esta zona, Twinsen consiguió llegar a la taberna donde le recomendaron conocer a Wadbull, el encargado del bazar. Así lo hizo, y entonces pudo comprar objetos tan valiosos como varios bidones de combustible.

Cerca del bazar nuestro amigo conoció a una joven conejuna que se ofreció a distraer al clon que protegía el acceso a la casa del astrónomo. Después de seguir detalladamente las instrucciones de la joven, llegó a la casa y, después de alcanzar la parte superior, saltó sobre una rejilla para acceder al interior. Allí conoció al astrónomo, un burbujo llamado Bob Vortix; éste le explicó que debía averiguar lo que había detrás de la leyenda y las razones de su prohibición como única vía para salvar a Zoè. Antes de salir de la casa, Vortix recomendó a Twinsen que fuera a ver a un pescador amigo suyo en Puerto Belooga quien le ayudaría a abandonar la isla.

Salió de la casa y caminó de puntillas para evitar atraer la atención del guardián de la puerta. Nuestro amigo decidió seguir explorando la isla y llegar hasta una fortaleza fuertemente protegida cuyas puertas de acceso sólamente se abrían con tarjetas de seguridad. Se acercó a una celda como pudo y habló con un prisionero; éste le explicó que tenía un hermano falsificador en la isla Próxima y que le haría una tarjeta roja con la que liberarle. Nuestro amigo se dirigió a la biblioteca y conversó con algunos de sus visitantes. Así descubrió que existía un "lago de agua clara" en las montañas Hamalayi, situadas al noroeste de la isla Principal, que no se podían cruzar, ya que marcaban el límite con el hemisferio norte.

También recogió datos sobre cierta combinación de palancas, sobre los bustos de FunFrock –situados sobre ciertos símbolos sagrados–. Habló con un conejuno y le comentó que él podría guiarle al departamento de publicaciones censuradas, donde había un libro sobre la leyenda, que sólo lo haría si conseguía cambiar el gusto del agua de la isla.



EN BUSCA DE LA LEYENDA

Twinsen se dirigió a la calle Chueca, arrebató a un soldado su vehículo y consiguió de ese modo llegar hasta la torre donde se depuraba el agua potable de la isla. Nuestro amigo arrojó en el tanque de agua el jarabe de cereza y regresó a la biblioteca. El conejuno comprobó que el agua había mejorado de sabor y le guió hasta una habitación cerrada donde se encontraba el libro sobre la leyenda.

La profecía contenida en la leyenda hablaba de la existencia de un heredero que sería llamado por Sendell al llegar el tiempo de luchar contra el tirano. Según el libro, las claves que revelarían al heredero el secreto de la leyenda se encontraban en un lugar llamado "el desierto de la hoja blanca". Había llegado el momento de abandonar la isla y Twinsen caminó en dirección norte hasta el campo militar, encontrando un vehículo en el extremo noreste que podía llevarle a Puerto Belooga, siempre y cuando dispusiera de combustible.



En el puerto, nuestro amigo encontró rápidamente al pescador del que le había hablado el astrónomo, el cual se ofreció llevarle a bordo de su barco a cambio de 10 kashes.

El barco dejó a Twinsen junto a las rocas que bordeaban el desierto, así que tuvo que saltar sobre las piedras hasta llegar a tierra firme. Allí descubrió un impresionante despliegue militar, pero esquivando el fuego de los cañones pudo luchar con un soldado hasta arrebatarle la llave de una reja situada al este.

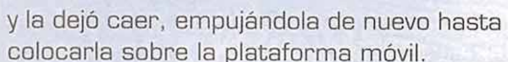
Twinsen se encontró en una amplia explanada desértica rodeada de rocas en cuyo centro había un anciano que dijo conocer la leyenda prohibida por FunFrock, pero que sólo la revelaría a cambio del libro sagrado del templo de Bù, un antiguo templo que quedó enterrado por una tormenta de arena y que ahora sólo era accesible a través del agujero de ventilación situado a su lado.

AVENTURAS EN EL TEMPLO SAGRADO

Twinsen se acostumbró enseguida a la oscuridad del templo y a la infinidad de trampas, peligros y criaturas de pesadilla que lo habitaban. Comenzó saltando sobre un grupo de cuatro columnas hasta llegar junto a una verja cerrada, que parecía abrirse colocando un objeto pesado en el centro de un grupo de cuatro pedestales situados a su lado. Twinsen siguió el único camino posible hasta llegar a un pequeño laberinto de pasillos en el que había una serie de palancas, cada una de las cuales se encargaba de abrir una puerta o poner en movimiento una plataforma. Twinsen activó la tercera palanca para mover una plataforma y luego activó la cuarta y la quinta –esquivando un ►



peligroso tronco punzante colocado entre las dos últimas– para abrir sendas puertas. Sólamente así pudo nuestro amigo alcanzar un grupo de pedestales, parecidos a los colocados junto a la verja, aunque éstos tenían una pequeña estatua en el centro. Twinsen comprendió que debía hacer llegar dicha estatua hasta los pedestales gemelos y así servir de peso para abrir la verja, de manera que empujó la estatua hacia la derecha y la dejó caer, empujándola de nuevo hasta colocarla sobre la plataforma móvil.



Twinsen activó de nuevo la tercera palanca para que la estatua realizara la mitad de su camino, saltó sobre los bordes de los pasillos para alcanzar la segunda palanca y consiguió que la plataforma llegara hasta el final de su recorrido. Ahora tuvo que empujarla hasta la siguiente plataforma, matar dos peligrosos esqueletos y activar la primera palanca para que la estatua fuera conducida hasta el otro extremo del pasillo. Empujó el bloque de piedra hasta el centro de los pedestales y la ansiada verja quedó por fin abierta. Se encontraba en el extremo izquierdo de un largo corredor, pero nada más comenzar a caminar un mortífero tronco punzante comenzó a rodar detrás de él. Sin perder un momento, nuestro amigo comenzó a correr, primero pegado a la pared, luego por el centro del corredor hasta saltar sobre un agujero y pulsar una palanca que hizo abrirse un agujero por el que cayó el temible tronco. Ahora nada impedía a Twinsen llegar al extremo del pasillo y entrar por la puerta norte.

Después de esquivar varios peligros, entró por una nueva puerta situada al norte hasta llegar a una nueva sala, donde tuvo que disparar esferas sobre palancas colocadas en lo alto de columnas para mover determinadas plataformas. Sólamente así, después de esquivar una roca rodante, pudo activar manualmente una nueva palanca y descender hasta una sala inferior donde le esperaba una nueva e increíble prueba de ingenio. Había tres plataformas y tres palancas y Twinsen descubrió que cada palanca desplazaba un grupo determinado de plataformas y que debía mover correctamente las palancas hasta formar con las plataformas una escalera que se pudiera recorrer saltando de izquierda a derecha. Nuestro amigo consiguió llegar hasta una nueva estatua, idéntica a la primera, y la empujó hasta colocarla sobre un cuadrado dibujado en el suelo, para de ese modo abrir la próxima verja. Había llegado por fin a la última sala del templo donde, después de eliminar dos esqueletos, recogió el ansiado libro de Bù, con el que adquirió automáticamente el segundo nivel de magia, y la posibilidad de leer en cualquier momento la profecía contenida en su interior, así como descifrar runas y hablar con los animales.

De regreso al desierto, intentó entregar al anciano el libro, pero el viejo lo rechazó diciendo que nuestro amigo era sin duda el heredero del que hablaba la profecía ya que ningún otro podría haber sobrevivido a los peligros del templo. El anciano rogó a Twinsen que acabara con la tiranía de FunFrock y encontrara el pozo de Sendell antes que el malvado doctor, ya que había visto en sueños que FunFrock quería destruirlo. El viejo señaló que no sabía donde estaba el pozo pero que los antepasados de Twinsen seguramente habrían dejado información sobre su situación en su propia casa. Twinsen leyó la profecía contenida en el libro y descubrió que existían cuatro símbolos sagrados –la túnica, el libro de Bù, el medallón de Sendell y un frasco con agua clara– de los que ya tenía en su poder dos. Sin perder un instante nuestro amigo abandonó el desierto, regresó al barco del pescador y le pidió que le llevara a la isla de la Ciudadela.

EL TESORO PIRATA

El embarcadero de la isla de la Ciudadela se encontraba junto a la casa de Twinsen, pero la puerta principal había sido tapiada por los clones y nuestro amigo decidió investigar la entrada secreta situada junto a la playa. Llegó así a una sala oscura con una puerta cerrada y una inscripción rúnica, que pudo descifrar al poseer el segundo nivel de magia. La inscripción decía que la habitación cerrada contenía información almacenada durante varias generaciones para ayudar al heredero cuando llegara el momento de su búsqueda, pero que la llave de la habitación había desaparecido cuando el pirata El Tuerto atacó el barco en el que viajaba Hegésipo, último miembro de la familia al que le llegó la llave. Sin duda alguna el tesoro del pirata debía contener la ansiada llave.

Twinsen se dirigió al muelle y el elefo que le regaló los billetes para el ferry a cambio de su trabajo con las cajas y las cruces le explicó que el pirata El Tuerto poseía un cuaderno de bitácora y que el dueño de la taberna de la isla Principal sabía dónde estaba el cuaderno mencionado.



Nuestro amigo compró un billete, regresó en ferry a la isla Principal y caminó hasta la taberna, donde el dueño le explicó que el cuaderno estaba a la venta en el bazar. Pero Wadbull, el dueño del bazar, le informó que precisamente esa mañana un conejuno que trabajaba en la biblioteca se lo había comprado.

Twinsen se dirigió, por tanto, a la biblioteca y habló con el mismo conejuno que antes le había permitido leer el libro sobre la leyenda. El conejuno reconoció haber encontrado después de muchos años el cuaderno de bitácora del pirata y le dijo que podía consultarlo en la sala de lectura situada junto a la sala de proyección. Subió



al segundo piso hasta descubrir que un elefo estaba leyendo el libro que él buscaba, pero el elefo accedió a leerle parte del cuaderno, y de esta forma descubrió la localización exacta del tesoro de El Tuerto, en un edificio que se hallaba en la isla Próxima.
Buscando la manera de llegar a dicha isla, se dirigió a Puerto Belooga y allí conoció a un burbujo que tenía a la venta su catamarán. La embarcación era un poco cara, 200 kashes, pero la compró sin dudar ni un momento, ya que con ella podía alcanzar lugares de otro modo inaccesibles, entre los cuales se encontraba la isla Próxima.

LA ISLA PRÓXIMA

Twinsen siguió detalladamente los pasos del cuaderno y descubrió que el edificio en cuestión era el museo marítimo y que podía entrar a visitarlo pagando un billete, pero pronto se dio cuenta de que las cosas no iban a ser tan fáciles ya que un vigilante daría inmediatamente la alarma y nuestro amigo sería arrestado y encerrado en la cárcel de la isla.
Así que Twinsen descartó la idea de entrar al museo por la puerta principal y decidió explorar bien la isla para descubrir una ruta alternativa.
En primer lugar, entró en casa del falsificador, matando antes al guardia que la custodiaba y recogiendo la llave que estaba en su poder, donde Twinsen le dio la contraseña que le había dicho su hermano prisionero, y recibió a cambio una falsa tarjeta roja.
Nuestro amigo conoció a un mercader que le vendió un secador de pelo. Se dirigió hasta el taller del inventor Jerome Baldino, le entregó la reciente compra, y en ese instante el inventor se puso a trabajar hasta construir un proto-pack que permitiría a Twinsen volar a corta distancia sobre el agua.
Con la tarjeta roja se podía abrir una puerta situada a la izquierda de la principal del museo, pero esta ruta tampoco era de gran ayuda ya que conducía al mismo sitio y el vigilante seguía en su puesto. Pero en el centro de la sala había una reja; saltando sobre ella nuestro amigo alcanzó unas alcantarillas subterráneas y caminó hacia la izquierda, hasta subir por unas escaleras que conducían al interior de la cárcel. Twinsen acabó con el guardián y un elefo le reveló que estaba trabajando en un timbre de alarma que, al ser pulsado, cerraba las puertas del museo y evacuaba a sus trabajadores y visitantes, dejando sólo algunos guardianes automáticos, pero activando al mismo tiempo un sistema de sensores situados bajo el suelo de madera. Twinsen activó la palanca de alarma y regresó al museo a través de las alcantarillas. El museo estaba prácticamente a oscuras y efectivamente los vigilantes habían sido sustituidos por clones. Twinsen activó el proto-pack para volar sobre el suelo de madera sin activar los sensores y de así llegó hasta el lugar donde se exponía una bandera pirata que añadió a su inventario. Siguió su camino hacia el piso superior y, destruyendo o esquivando a los vigilantes mecánicos, alcanzó el tesoro del pirata y consiguió la ansiada llave. La misión en el museo había finalizado. Regresó a la cárcel a través de las alcantarillas, fue a la casa de un elefo que vivía junto al museo marítimo, el cual le entregó un teclado numérico que le habían enviado por error y desde allí tomó el catamarán para poder regresar a la isla de la Ciudadela, no sin antes colocar sobre uno de sus mástiles la bandera pirata.



LAS PRIMERAS PIEDRAS RÚNICAS

Twinsen regresó a la habitación secreta de sus antepasados, pero esta vez consiguió abrir la puerta cerrada. En la pared había un texto en el que se podía leer que había tres piedras rúnicas que le ayudarían a buscar a Sendell, cada una de las cuales guardaba un secreto y además la tercera indicaba la localización exacta del pozo de Sendell. Twinsen recogió también dos objetos dejados por sus antepasados: la trompa de Gawley y el medallón de Sendell. El primero le permitiría destruir todos los sellos dejados por la diosa y el segundo le otorgaba el tercer nivel de magia.
Nuestro amigo regresó a la isla Próxima, ya que era allí donde se encontraban las dos primeras piedras rúnicas. Tomó la moto que conducía hasta la piedra del eclipse y le reveló la clave de la piedra sellada. Abandonó el lugar, caminó hacia el norte hasta tomar un buggy que le condujo a una zona inaccesible, rompió el sello con ayuda de la trompa y llegó de ese modo hasta la piedra sellada, la cual le dio la clave de la piedra del eclipse. Twinsen liberó la piedra sellada, pronunciando su clave, y luego hizo lo mismo con la piedra del eclipse, pero ésta última dejó al descubierto una flauta mágica capaz de derretir el agua congelada y hacer brotar flores en el desierto.
Twinsen decidió volver al desierto de la hoja blanca y ofrecérsela al anciano, pero éste le dijo que se la cambiaría por su guitarra sólo después de que Twinsen la hubiera tocado a orillas del lago de agua clara para obtener el cuarto símbolo. Pero nuestro amigo aprovechó su visita al desierto para tocar la trompa junto al sello de Sendell, situado en el extremo noroeste, y abrir un agujero en la pared rocosa. Detrás, había un pequeño ►



duende en el interior de un laberinto, llamado Joe, que le entregó una tarjeta azul en agradecimiento por haberle liberado.
Ahora era un buen momento para volver a la isla Principal. En primer lugar, Twinsen decidió visitar a Beatriz, la amiga de Julia, quien le explicó que había una caja de tréboles en el islote situado frente a su casa. Utilizó el proto-pack para volar sobre el agua y consiguir así hacerse con la caja. En segundo lugar, rompió un sello situado en el centro de las ruinas con ayuda de la trompa.

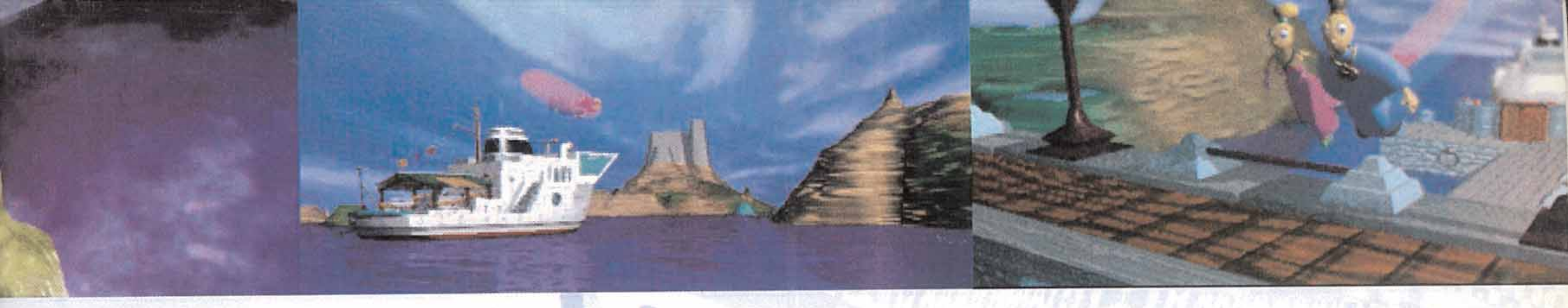
ALIADO DE LOS REBELDES

Los soldados que vigilaban el puerto de la isla de la Rebelión permitieron que el catamarán de Twinsen atracara al ver la bandera pirata ondear en sus mástiles. Una vez en tierra firme, nuestro amigo descendió a unas trincheras donde pudo hablar con el teniente Grap, un conejuno que, después de explicarle que la ciudad llevaba varios días bajo el bombardeo de las fuerzas de FunFrock, le recomendó que fuera a hablar con sus superiores y que utilizara su buggy para trasladarse al centro de la isla.
Twinsen conversó con el burbujo que comandaba las fuerzas rebeldes en la isla, el cual le explicó que no creían que el hemisferio norte se hubiera vuelto inhabitable y que, por tanto, habían intentado tomar la ruta del paso Okojo, un estrecho corredor entre las montañas del Hamalayi, que conducía al hemisferio norte. Pero el coronel Kroptman, jefe de la operación, había sido capturado y encerrado en el fortín que custodiaba la parte superior del paso y ahora pedían a Twinsen que colaborara con el comando que le estaba esperando en la bahía para poder liberar al coronel Kroptman.
Nuestro amigo regresó al puerto y localizó al conejuno que dirigía el comando. Éste le explicó que una vez llegara al Hamalayi debía destruir un emisor y guiarle a través del paso Okojo hasta el fortín para que él pudiera limpiar el camino con sus granadas. Twinsen y el comando subieron a bordo de una motora que, remolcando el catamarán, tomó rumbo hacia el Hamalayi para intentar cumplir la peligrosa misión.
El comando fue descubierto nada más desembarcar y se inició una cruel batalla con las tropas de FunFrock. Twinsen aprovechó el apoyo de los rebeldes para escalar la pared oeste hasta localizar y destruir el emisor, momento en el que tomó el camino norte para comenzar la invasión del paso Okojo. Antes de entrar en cada nueva zona esperó al jefe del comando hasta que tomaron un tanque enemigo que les permitió echar abajo la puerta del fortín.
El jefe del comando pidió a Twinsen que fuera a liberar al coronel mientras él se encargaba de los clones. Nuestro amigo eliminó varios soldados y doctores para obtener dos llaves, se abrió camino a través de la puerta izquierda y, después de eliminar un clon y encontrar una nueva llave en un armario, consiguió localizar al coronel y abrir la puerta de la celda. Agradecido, Kroptman explicó a Twinsen que había una trampilla al final del corredor que permitía alcanzar la vertiente opuesta de las montañas y llegar, por tanto, al hemisferio norte.
Nuestro amigo eliminó al último clon, tomó el camino que le había indicado el coronel y comenzó a descender por la pendiente nevada. Pero el frío y la ventisca acabaron con las escasas fuerzas del joven colín, el cual se derrumbó sobre la nieve helada incapaz de seguir caminando. A partir de este momento los recuerdos de Twinsen se hacen confusos, ya que sólamente conserva la imagen de un kami, un pequeño zorro blanco que habita las montañas que, ayudado por sus compañeros, le salvó de la muerte. Le llevó hasta el final de la vertiente y le dejó un monoesquí por el que deslizarse por las pendientes nevadas hasta alcanzar la base de las montañas.



EL LAGO DE AGUA CLARA

Caminando hacia la derecha Twinsen encontró un rudimentario poblado conejuno cuyos habitantes estaban amenazados por unos repulsivos monstruos con aspecto de saltamontes. Destruyó cuantos monstruos encontró y se dirigió al centro del pueblo para hablar con el jefe, el cual le explicó que le abrirían la Puerta de la Zanahoria Sagrada si saboteaba la fábrica de mutantes, donde los sicarios de FunFrock construían los monstruos que estaban aterrorizando el hemisferio. Wingy, una joven conejuna, excavaría un agujero en la nieve que permitiría a Twinsen llegar hasta la entrada de la estación donde salía el antiguo metro que atravesaba el Hamalayi.
Nuestro amigo aceptó el trato y a través del agujero llegó hasta la entrada de la estación, eliminó el clon rojo que protegía la puerta para conseguir la llave de la misma y se introdujo en el recinto. Una vez dentro, consiguió que un elefo abriera la puerta de la cápsula del metro, destruyó el primer doctor para conseguir una llave y con ella abrió una celda en el extremo izquierdo del edificio. Un pequeño duende llamado Raymond, similar al que había conocido en la cueva del desierto, agradeció a Twinsen que le hubiera liberado indicándole la localización exacta del lago de agua clara y dándole varios tréboles extra.
Twinsen subió a la cápsula y, después de un rápido viaje bajo las altas montañas, pisó de nuevo tierra firme en la temible fábrica de los mutantes. Una vez allí, caminó hacia la derecha, hasta encontrar una sala donde un doctor trabajaba sobre piezas de mutantes colocadas sobre unas mesas. Nuestro amigo eliminó al doctor, destruyó todas



las piezas y siguió avanzando hasta encontrar la sala donde se custodiaban los huevos que se utilizaban para crear clones de cangrejos gigantes. Twinsen eliminó al guardián antes de que pudiera hacer sonar la alarma y utilizó sus esferas mágicas para destruir todos los huevos. Finalmente, visitó una nueva sala, acabó con el doctor que la custodiaba y activó las palancas del centro y su derecha para abrir otras tantas puertas.
Era el momento de volver al punto donde estaba la cápsula y tomar el camino de la izquierda. Gracias a las puertas que habían sido abiertas al manipular las palancas, consiguió tomar un buggy que le llevó de vuelta al poblado conejuno. Se reunió con el jefe del poblado, quien reconoció el éxito de Twinsen diciéndole que no se veían monstruos en los alrededores y cumplió su trato conduciéndole a la puerta sagrada y pronunciando las palabras mágicas que la abrían.
Twinsen se encontraba por fin al otro lado de las montañas, junto al mar que debía conducirle a las islas habitadas del hemisferio sur. Pero antes tenía que encontrar un medio de transporte y el lago de agua clara, así que caminó hacia la izquierda y pronto encontró una nueva instalación militar. Destruyó el primer soldado, abrió la puerta del recinto con su llave, siguió avanzando hasta abrir una reja con la tarjeta azul y eliminó todos los enemigos consiguiendo una llave. Bajó unas escaleras, abrió una reja con la llave y eliminó el clon rojo que custodiaba un pequeño overcraft.
Pero el lago de agua clara estaba muy cerca, justo detrás del camino que discurría hacia el oeste. Twinsen se sentó junto a la superficie helada del lago y tocó la flauta mágica encontrada junto a la piedra del eclipse. La música derritió el bloque de hielo, permitiendo a nuestro amigo llenar de agua clara el frasco, el que antes contuvo el jarabe de cereza, otorgándole al mismo tiempo el cuarto nivel de magia.

ÚLTIMOS PASOS EN EL HEMISFERIO SUR

El overcraft permitía a Twinsen viajar hacia las islas Tippett y Brundle, las dos islas más cercanas del hemisferio norte, pero nuestro amigo sabía que aún le quedaban algunas cosas por atar en el hemisferio conocido. Así que decidió regresar hasta su catamarán, que aún estaba anclado en el lado opuesto de las montañas, realizando un complicado camino que consistía, básicamente, en utilizar de nuevo el agujero situado al sur del poblado conejuno para, una vez al otro lado, caminar en dirección oeste por la ladera montañosa y saltar hasta el lado opuesto de la verja.
Con las dos tarjetas en su poder y el cuarto nivel de magia, Twinsen ya podía plantearse seriamente la invasión de la fortaleza de FunFrock en la isla Principal.
Fue una labor arriesgada ya que la fortaleza estaba muy bien protegida por soldados, cañones y peligrosos clones, pero después de utilizar las dos tarjetas para abrir las puertas de seguridad nuestro amigo pudo entrar en el edificio.
Una vez dentro eliminó a un doctor para conseguir una llave y con ella caminó hacia la izquierda hasta abrir una puerta donde encontró un peligroso clon y al mismísimo doctor FunFrock. Eliminó al clon e intentó atacar al doctor, pero el malvado personaje huyó a través de un teletransportador. Twinsen liberó un prisionero y abrió una caja fuerte en cuyo interior, junto al sable del doctor FunFrock, había una nota según la cual un arquitecto llamado Mies van der Rooh se había llevado a su casa los planos del centro de teletransportación para trabajar el fin de semana. Después de anotar la dirección en su holomapa, Twinsen liberó al otro prisionero, el hermano del falsificador, y salió de la fortaleza por el ventanuco de su celda.



El arquitecto vivía en la isla de la Ciudadela, muy cerca de la casa de Twinsen. Nuestro amigo localizó al arquitecto y, fingiendo estar en misión especial por encargo de FunFrock, consiguió que le permitiera entrar en su casa para discutir sobre el tema. Una vez dentro, encontró sobre la mesa de trabajo un salvoconducto para el centro de teletransportación y, después de apoderarse de él, abandonó la casa.
La última misión a cumplir en el hemisferio sur iba a tener lugar en el desierto de la hoja blanca. Twinsen entregó la flauta mágica al anciano, el cual la hizo sonar para hacer realidad su viejo sueño de hacer brotar flores en el desierto. A cambio, el viejo entregó a Twinsen una guitarra que según él había encontrado en un meteorito.

EL CENTRO DE TELETRANSPORTACIÓN

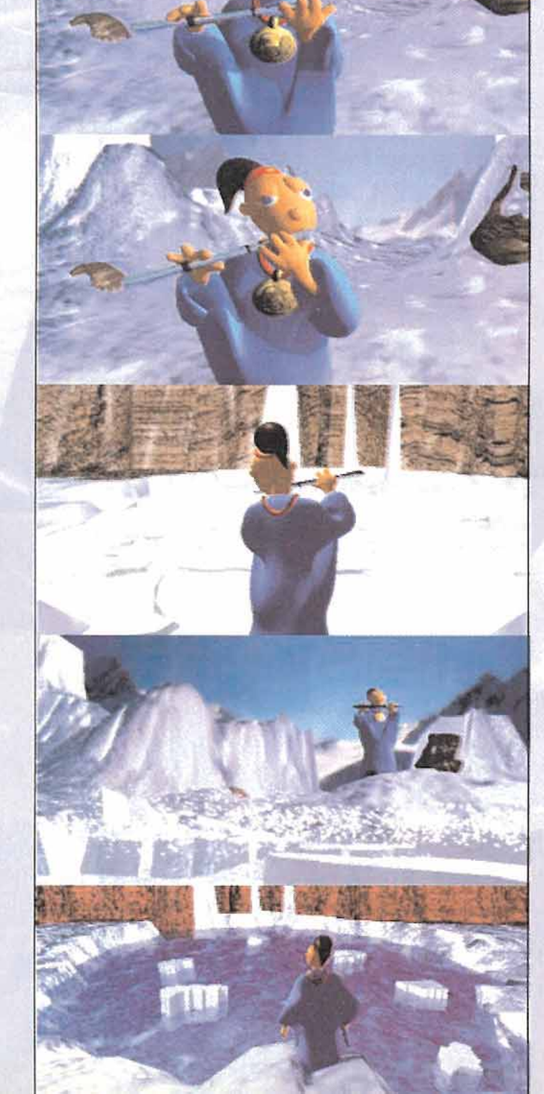
Twinsen regresó al hemisferio sur hasta el overcraft que le esperaba junto al lago de agua clara, aunque para llegar hasta allí tuvo que viajar en catamarán hasta el Hamalayi y repetir a pie el peligroso camino a través del paso Okojo. Una vez en la embarcación, nuestro amigo puso rumbo hacia la isla Brundle, ya que era allí donde se encontraba el centro de teletransportación del doctor FunFrock. El acceso al centro estaba fuertemente vigilado, pero Twinsen engañó al centinela mostrándole el salvoconducto del arquitecto. La puerta principal del centro estaba cerrada, así que Twinsen caminó hacia la ►



izquierda, subió unas escaleras y tocó la trompa junto a la mancha de pintura blanca situada sobre la pared para destruir el sello de Sendell, oculto detrás de la pintura.
Nuestro amigo había conseguido infiltrarse en el centro. En primer lugar, utilizó el teclado numérico en la sala del extremo derecho para abrir la puerta y acceder a una habitación llena de meca-pingüinos , los cuales podían serle muy útiles para acabar con los numerosos clones rojos que protegían el centro. Twinsen destruyó a distancia un doctor situado junto a un botón de alarma, un clon rojo de elefo para obtener una llave y abrir una reja con la misma. A continuación esquivó hábilmente un peligroso clon y consiguió llegar hasta la puerta principal, pero Twinsen no podía abandonar el centro sin sabotearlo y por ello caminó hacia el oeste y, después de encontrar una llave en unos barriles, abrió la reja que conducía al corazón del centro.
La reja se cerró a espaldas de Twinsen y repentinamente un doctor colocado junto a los telépodos hizo aparecer un clon rojo. Twinsen comprendió que no bastaba con destruir el clon ya que el doctor podía hacer aparecer otro nuevo, así que concentró sus esfuerzos en destruir primero a los dos doctores para eliminar a continuación el clon y acabar por tanto con todo peligro. A continuación destruyó todos los teletransportadores disparando contra sus pedales y, finalmente, hizo saltar en pedazos el ordenador central. La explosión fue tan violenta que arrancó varios trozos de la pared y Twinsen aprovechó la circunstancia para abandonar la sala saltando sobre la pared medio destruida.
De ese modo volvió a la habitación del piso inferior y repitió parte del camino realizado antes, pero ahora nada le impedía alcanzar la puerta principal y abandonar la isla.

EN LA ISLA TIPPETT

El overcraft trasladó a Twinsen a la isla Tippett, donde un burbujo le explicó que nunca conseguiría llegar con él a la isla Polar o la isla de la Fortaleza ya que estaban aisladas por las corrientes. Un habitante de la isla ofreció a nuestro amigo diversas informaciones de gran interés sobre las fábricas de FunFrock y un conejuno, que pescaba junto a la orilla, le permitió conseguir la llave que abría la reja central. Detrás de la reja, sólo accesible después de ahuyentar a los dos matones que obstaculizaban el camino, se encontraba la puerta del café Twinsun.
El café era uno de los locales con más ambiente del planeta, pero ahora los clientes estaban descontentos ya que el conejuno que lideraba el grupo musical que actuaba en el local había perdido su guitarra y no podía tocar. Twinsen le entregó la guitarra del viejo del desierto y la marcha volvió al local. Agradecido, el dueño del café abrió una puerta secreta que conducía a la bodega explicando a Twinsen que desde allí podría llegar a la isla de la Fortaleza.



El camino estaba cortado por el agua, pero Twinsen aprovechó el proto-pack para sobrevolar, sorteando a los cangrejos. A continuación alcanzó una sala donde fue rápidamente atacado por un saltamontes, pero Twinsen lo destruyó fácilmente y entró en su madriguera a través del agujero superior. Abrió la reja con la llave que acababa de encontrar y, después de trepar una pared rocosa y recorrer una zona infestada de serpientes, pudo por fin subir las escaleras que conducían de nuevo al aire libre. Allí se encontraba el dino-fly que Twinsen había visto en sus sueños. El animal reconoció inmediatamente a nuestro amigo como el heredero de la profecía, le explicó que llevaba muchos años esperándole y que podía llevarle por todo el hemisferio menos a la isla Polar, ya que estaba fuertemente protegida por los esbirros de FunFrock. Twinsen subió a lomos del dino-fly y juntos se dirigieron a la isla de la Fortaleza.



LA TERCERA PIEDRA RÚNICA

Una vez en la isla, Twinsen habló con un conejuno. Le explicó que FunFrock había decidido construir su fortaleza en torno a la tercera piedra rúnica y que ahora que los teletransportadores estaban destruidos podía excavar un túnel que podría conducirle al interior del centro. Twinsen acabó con todos los soldados, abrió la reja de la fortaleza y destruyó el tanque de asalto situado en el interior del recinto, momento en el que el conejuno cumplió su promesa y abrió un boquete en el suelo al ver el camino despejado. Esquivando los proyectiles lanzados por pequeños volcanes, Twinsen mantuvo una durísima pelea con un gigantesco clon rojo de burbujo que surgió súbitamente de un agujero en el suelo. Luego encontró una llave en el extremo superior izquierdo de la sala, hizo girar una manivela en el extremo opuesto y abrió la reja con la llave.
En la siguiente sala había una gigantesca piscina vacía y comprendió que sin duda había hecho desaparecer el agua al girar la manivela. Esquivando un falso tiburón y



dos peligrosos clones rojos, alcanzó la escalerilla que le permitió salir de la piscina. Continuó su camino hasta una sala donde el corazón le dio un vuelco al ver a Zoè, su novia, prisionera en una celda. Sin perder momento eliminó a su carcelero, consiguió la llave de la celda y se lanzó a los brazos de su añorada amada, pero antes de llegar hacia ella una jaula cayó sobre él atrapándole.

El doctor FunFrock entró en la habitación. Entre grandes risotadas explicó a Twinsen que había caído en la trampa tendida por un clon perfecto de Zoè y que ahora estaba en sus manos. Dijo que había encontrado y descifrado la tercera piedra rúnica y que, ahora que había descubierto la localización exacta del pozo de Sendell, había ordenado construir una fortaleza a su alrededor para impedir que nadie pudiera encontrarlo. Twinsen fue encerrado en una celda y despojado de sus armas y objetos, pero consiguió escapar utilizando el mismo truco que había empleado en el manicomio de la isla de la Ciudadela. Con la llave robada a un doctor pudo alcanzar una sala donde se encontraba el clon de Zoè, pero ahora Twinsen no iba a caer de nuevo en el engaño y atacó sin piedad al clon hasta destruirlo para conseguir una llave y acceder al armario que guardaba todas sus posesiones.

La siguiente habitación estaba llena de clones aparentemente inmóviles. Twinsen los destruyó uno tras otro y tocó la trompa junto al símbolo que aparecía a intervalos en la pared izquierda. Detrás se encontraba la tercera piedra rúnica, la piedra del septentrión.

La piedra reveló a Twinsen que el pozo de Sendell se encontraba en la cima del pico rocoso situado en el centro de la isla Polar y que sólamente el heredero sería capaz de romper el sello que protegía su entrada. Twinsen derramó el frasco de agua clara junto a la piedra y huyó a toda prisa del edificio ya que la piedra, ansiosa de respirar de nuevo aire libre, provocó una gigantesca explosión que redujo la orgullosa fortaleza de FunFrock a un montón de escombros.

EL POZO DE SENDELL Y LA BATALLA FINAL

El doctor FunFrock había ordenado construir una carretera para unir por tierra la isla de la Fortaleza con la isla Polar y al caminar en dirección norte, a partir de las ruinas del centro de clonaje, Twinsen se encontró con el inicio de las obras. Esquivando una peligrosa máquina excavadora consiguió eliminar un trabajador de las obras para hacerse con la llave de la primera. Recorrió el camino en su totalidad, en dirección norte, evitando a los guardianes y a los trabajadores armados. Un elefo perezoso le dio las llaves de su bulldozer y Twinsen, sin pensárselo un segundo, subió al vehículo, lo puso en marcha y retrocedió con él parte del camino para luego desviarse hacia el oeste y destruir una barrera que impedía el paso hacia el corazón de las obras.

Twinsen decidió seguir las huellas de los vehículos para alcanzar la parte más alta del lugar y desde allí bajar en dirección este hasta alcanzar un obrero que, de otro modo, resultaba totalmente inaccesible. Twinsen se apoderó de la llave que estaba en poder de dicho obrero, eliminó otro trabajador colocado junto a la próxima verja y de esta manera consiguió llegar al centro de la isla.

La monumental construcción de paredes lisas que apareció ante los ojos de Twinsen no podía ser otra que el pozo de Sendell. Tres obreros estaban trabajando en ese momento con sus taladradoras para intentar quebrar la firme determinación de esas paredes indestructibles. Twinsen eliminó fácilmente el primero, engañó a los otros dos para hacerles caer de las plataformas donde estaban trabajando, y a continuación trepó por las paredes del pico llegando hasta su cima.

El doctor FunFrock y Zoè –esta vez la verdadera Zoè y no un clon– saludaron a Twinsen con muy diferente entusiasmo. El doctor reconoció no haber sido capaz de romper el sello que protegía la entrada al pozo. El encuentro con Sendell estaba muy cerca, así que Twinsen se lanzó al ataque contra FunFrock, sabiendo que si no lo derrotaba no podría romper el sello. Tras una cruenta lucha, FunFrock cayó por un lateral de la torre.

Los dos enamorados bajaron por las paredes interiores del pozo, saltaron sobre una rejilla colocada sobre el suelo y llegaron a una bellísima sala rodeada de columnas y con una gran puerta cerrada en su extremo opuesto. Pero cuando se dirigían hacia la puerta el malvado doctor FunFrock, que sin duda había esperado escondido a que Twinsen rompiera el sello, irrumpió en la sala y atacó a nuestros amigos. Sin embargo Twinsen no estaba dispuesto a permitir que semejante canalla acabara con la única esperanza de paz para el planeta. Empuñando con determinación el sable que había encontrado en la caja fuerte y poniendo en marcha toda su agresividad Twinsen se lanzó al combate definitivo con el tirano.

Detrás de las altas puertas, en un lugar de paz sin límites que estaba a la vez dentro y fuera de un planeta atormentado, iba a tener lugar un singular encuentro.

P.J.R.



Códigos Se

REBEL ASSAULT (3DO)





Aquí estamos todos reunidos para celebrar la alegre ocasión por la que todos los sufridos usuarios de 3DO encontrarán el remedio a los males que les aquejan cada vez que ponen «Rebel Assault» en su querida máquina.

Los malotes del Imperio, rodilla en tierra, implorarán piedad para que no les hagamos papilla en todas y cada una de las fases del juego, pero nosotros, implacables jueces y ejecutores, luchadores de la Alianza Rebelde, haremos oídos sordos a sus ruegos, introduciendo, uno tras otro, los fastuosos códigos de acceso a los diferentes niveles que componen el precioso programa desarrollado por LucasArts, en conjunto con EA.

O hablando claro, que estos, y no otros, son todos los códigos de fase del «Rebel Assault» de 3DO. ¿Vale? Pues eso.

NOTA: *Como podéis comprobar en la tabla adjunta, no están los códigos que dan el acceso a la última fase en cada uno de los niveles de dificultad, pero es que esos hay que ganárselos, que ya os lo hemos puesto demasiado fácil. ¡Pues hala, a jugar y a hacer méritos para sacarlos!*

```
REM CARGADOR ZOOL2 (PC) - T.V.
DIM C(164): DEF FNU = (UCASE$(V$) = "N"): CH& = 0: N$ = "Z2.COM"
FOR I = 0 TO 163: READ V$: C(I) = VAL("&H" + V$): CH& = CH& + C(I) * (I + 1)
NEXT: IF CH& <> 1129887 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!": END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) "; V$: I = &H2C: J = 2: IF FNU THEN GOSUB NO
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) "; V$: I = &H1F: J = 11: IF FNU THEN GOSUB NO
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) "; V$: I = &H30: J = 2: IF FNU THEN GOSUB N
INPUT "NIVEL INICIAL (1-6) "; V: IF (V > 0) AND (V < 7) THEN C(&H38) = V - 1
OPEN "R", 1, N$, 1: FIELD #1, 1 AS V1$
FOR I = 0 TO 163: LSET V1$ = CHR$(C(I)): PUT #1, I + 1: NEXT: CLOSE 1
PRINT "OK. Ejecuta el fichero "; N$; " para activar el cargador.": END
NO: C(I) = &HEB: C(I + 1) = J: RETURN
DATA EB,49,90,FA,50,1E,57,55,8B,EC,8B,7E,8,8B,46,A,81,C7,B1,69,8E,D8,81,3D,FF
DATA E,75,1D,BF,EB,2,89,3E,DC,5F,89,3E,26,60,C6,6,D0,7A,C3,89,3E,18,66,89,3E
DATA E5,65,C6,6,1E,25,0,5D,5F,1F,58,FB,2E,FF,2E,43,1,0,0,0,0,5A,4F,4F,4C,B8,21
DATA 35,CD,21,26,8B,47,44,2B,6,47,1,75,2,CD,21,1E,2E,89,1E,43,1,2E,8C,6,45,1
DATA BA,3,1,E,1F,B8,21,25,CD,21,1F,BA,86,1,B8,0,9,CD,21,BA,5B,1,B1,4,D3,FA,B8
DATA 0,31,CD,21,43,61,72,67,61,64,6F,72,20,5A,4F,4F,4C,32,20,69,6E,73,74,61,6C
DATA 61,64,6F,2E,2E,2E,A,D,24

NOTA: EJECUTAR EN QBASIC
```

```
REM CARGADOR SANGO FIGHTER (PC) - T.V.
DIM C(160): DEF FNU = (UCASE$(V$) = "N"): CH& = 0: N$ = "SF.COM"
FOR I = 0 TO 159: READ V$: C(I) = VAL("&H" + V$): CH& = CH& + C(I) * (I + 1)
NEXT: IF CH& <> 1044607 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!": END
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) "; V$: I = &H1C: J = 4: IF FNU THEN GOSUB NO
INPUT "FUERZA INFINITA (S/N) "; V$: I = &H22: J = 9: IF FNU THEN GOSUB NO
OPEN "R", 1, N$, 1: FIELD #1, 1 AS V1$
FOR I = 0 TO 159: LSET V1$ = CHR$(C(I)): PUT #1, I + 1: NEXT: CLOSE 1
PRINT "OK. Ejecuta el fichero "; N$; " para activar el cargador.": END
NO: C(I) = &HEB: C(I + 1) = J: RETURN
DATA EB,3D,90,FA,50,1E,57,55,8B,EC,8B,7E,8,8B,46,A,81,C7,D3,23,8E,D8,81,3D,8A
DATA 8F,75,11,C7,6,E9,2D,EB,6,C6,6,B9,40,C7,C7,6,BD,40,67,0,5D,5F,1F,58,FB,2E
DATA FF,2E,37,1,0,0,0,0,53,41,4E,47,B8,10,35,CD,21,26,8B,47,38,2B,6,3B,1,75,2
DATA CD,21,1E,2E,89,1E,37,1,2E,8C,6,39,1,BA,3,1,E,1F,B8,10,25,CD,21,1F,BA,7A,1
DATA B8,0,9,CD,21,BA,4F,1,B1,4,D3,FA,B8,0,31,CD,21,43,61,72,67,61,64,6F,72,20
DATA 53,41,4E,47,4F,20,46,49,47,48,54,45,52,20,69,6E,73,74,61,6C,61,64,6F,2E
DATA 2E,2E,A,D,24

NOTA EJECUTAR EN QBASIC
```

NIVEL "EASY"	NIVEL "NORMAL"	NIVEL "HARD"
BOSSK	BOTHAN	BORDOK
ENGRET	HERGLIC	SKYNX
RALRRA	LEENI	DEFEL
FRIJA	THRAWN	JEDGARD
LAFRA	LWYLL	MADINE
DERLIN	MAZZIC	TARKIN
MOLTOK	JULPA	MOTHMA
MORAG	MORRT	GLAYYD
TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
OSWAFI	RASKAR	RISHII
KLAATU	JHOFF	IZRINA
IRENEZ	ITHOR	KAARDE
LIANNA	UMWAK	VONZEL
PAKKA	ORLOK	OSSUS

CANNON FODDER (PC)

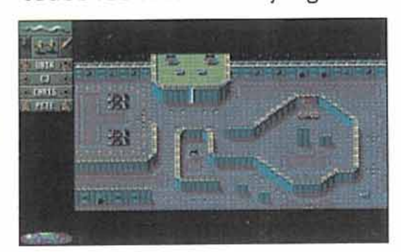
En Galicia, aparte del botafumeiro, el Deportivo de La Coruña, un excelente marisco y un pulpo con cachelos que quita el sentido, están algunos de los usuarios más avispados a la hora de sacar fastuosos trucos para jueguecillos aún más jugosos. Si queréis pruebas, la mejor está aquí mismo.

Su nombre de guerra no la sabemos, pero el que pone en su carnet de identidad es Juan A. Iglesias, y desde la alegre y jacarandosa villa de Nigrán –saludos a tus paisanos–, nos escribe una carta en la que asegura, jura y perjura por sus niños –cuando los tenga, suponemos–, que una de las formas más sencillas para pasar de fase en «Cannon Fodder» es la siguiente.

Primero, se salva una partida. El juego guarda un fichero con extensión .CF –el nombre, por supuesto, es el que a vosotros os de la gana–. A continuación, y con un editor hexadecimal, pues eso, lógicamente se edita el fichero de la partida.

Y ahora viene la operación más delicada, a byte abierto, como quien dice.

Se cambia la primera pareja de bytes, que es la que selecciona la fase, con valores entre 01 y 45. Así se podrá acceder a todas las fases de todos los niveles del juego.

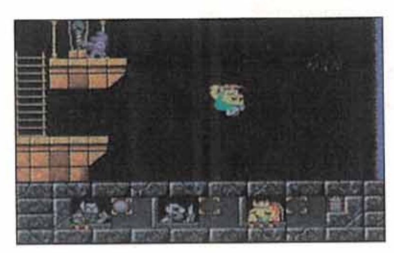


Tened muy en cuenta ese detalle, que algunos de estos niveles están divididos en varias fases. O sea, que si de repente cargáis la partida modificada y entráis en la misión 1/3 no os asustéis, que es normal. ¿Vale? Pues ya está.

Las gracias a Juan y, si el truco no os funciona, las culpas también a él, que nosotros sólo somos los mensajeros –más o menos, como Pilatos–. ¡Qué no, qué es broma!, aquí se comprueba todo.

THE LOST VIKINGS (PC)





Pues sí, hoy vamos de códigos. Por ahí están rondando los de «Rebel Assault» de 3DO, y por aquí van a hacer lo propio los de «Lost Vikings» correspondientes a la versión Pc, ya que una carta procedente de la bella ciudad de Logroño, a cuyo equipo de fútbol le deseamos mucha suerte en la presente temporada –aunque más que suerte os va a hacer falta un milagro, porque la verdad es que la cosa anda un pelín complicada...–, una carta, como decíamos, remitida por el amigo Miguel Rodríguez, reza los siguiente: "Quería que la gente que lo tuviese –«Lost Vikings»– y se hubiera desesperado al no conseguir pasar un nivel, lo sacase del cajón, le quitase el polvo y volviese a jugar con él".

Hombre, un poco difícil sí que es el jueguecillo de marras, para que negarlo. Y también hay que reconocer que generoso, Miguel es un rato.

Así que ya sabéis, aprovechad la oportunidad que os brinda, y utilizad estos códigos "ipso facto". Que no os lo tengamos que repetir.

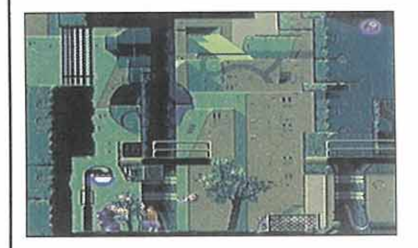
1-STRT
2-GR8T
3-TLPT
4-GRND
5-LLMO
6-FLOT
7-TRSS
8-PRHS
9-CVRN
10-BBLS
11-VLCN
12-QCKS
13-PRHO
14-C1RO
15-SPKS
16-JMNN
17-TTRS
18-GLLY
19-PLNG
20-BTRY
21-JNKR
22-CBLT
23-HOPP
24-SMRT
25-V8TR
26-NFL8
27-WRYY
28-CMBO
29-8BLL
30-TRDR
31-FNTM
32-WRLR
33-TRPD
34-TFFF
35-FRGT
36-4RN4
37-MSTR

PSYCHO PINBALL (MEGA DRIVE)

Trucos fresquitos para uno de los más psicóticos cartuchos de la historia de la Mega Drive, es decir, «Psycho Pinball». Sí, los listos de Codemasters nos pusieron en las manos una sobredosis de adicción en estado puro, y luego querían que nos quedáramos tan anchos, viendo cómo las bolas se nos colaban una detrás de otra, mientras nuestro marcador apuntaba un misérrimo tanteo. Pues el perder se acabó, o dicho de otro modo, que si seguís al pie de la letra las siguientes instrucciones, podréis hacer virguerías con el dichoso marcador.

Si durante el juego, en cualquier momento, pulsáis la pausa, y acto seguido –por orden, por favor, y sin atropellarse– B, A, B, B, A, C, A, C, entraréis en el subjuego que «Psycho Pinball» esconde en sus interiores. Pero la cosa no acaba aquí. Si queréis bolas extra por un tubo, la combinación de botones –también durante la pausa– debe ser ABAJO, B, C, B, DERECHA, DERECHA. Eso sí, el límite son cinco bolas extra, pero como ambos trucos se pueden repetir tantas veces como se quiera, pues ya está.

FLASHBACK (PC)



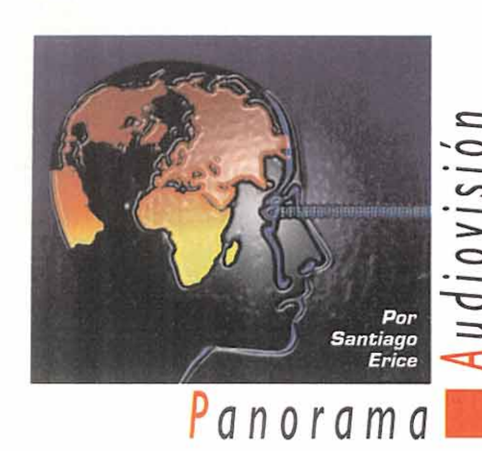
Dicen que «Flashback», aparte de una excelente aventura, de una sofisticación técnica bastante importante -ya se sabe, el rotoscope y esas cosas- es también un juego bastante dificilillo. Bueno, pues sí. Pero claro, si te dicen que introduzcas como password la palabra PIXEL, y si te dicen que los resultados que se obtienen es que los guardianes aparecen más fritos que un cochinillo segoviano, la cosa cambia. Y si lo dicen, por algo será.

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a:

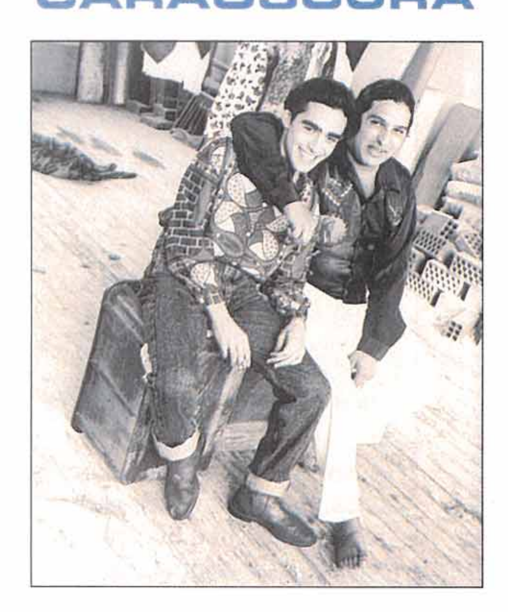
Código Secreto

MICROMANÍA
C/CIRUELOS, 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**



¡Locura Mágica!

CARAOSCURA



Si el mundo es tan chico como un garbanzo al que hay que remojar para que se ablande, el héroe de la película es un jefe arapajoe que cabalga montado en un caballo de cartón, la ciudad es guapeada por los albañiles de la Expo 92, hay una chica que corta el hipo en cada esquina y pasear en barquita por el Guadalquivir es cosa fina, es que al ritmo del rock y del flamenco hemos entrado en el universo, «¡Locura Mágica!», de Caraoscura. Es el enésimo cruce de payos y gitanos, rock y flamenco, finitos y whiskys sin soda. Realismo mágico y surrealismo, cantares de ciego y picaresca, guitarras españolas tocadas como si fueran eléctricas y eléctricas como españolas.

Caraoscura está formado por el cantante y percusionista Raúl F. –hijo de la cantante Martirio– y el guitarrista José Loreto –enésimo brote de una amplia ramificación familiar de artistas del flamenco–. Fueron descubiertos por Kiko Veneno, que apadrinó, ayudó en la composición de los temas y produjo su primer disco, «Qué es lo que quieres de mí», en el que participaron músicos como Raimundo Amador, Jo Dworniak o Antonio Smash Rodríguez. A Andalucía le siguen creciendo monstruos que, en boca del gran jefe arapajoe, nos gritan: ¡yo no estoy loco!

Crónicas de juventud

«HISTORIAS DEL KRONEN»



Padres alucinados, profetas teorizantes de la generación X, los miembros del jurado del premio Nadal del 94, espectadores hastiados del baboso culebrón modelo «Aquellos maravillosos años» y, sobre todo, jóvenes que reconocían personajes, situaciones y el lenguaje de la novela «Historias del Kronen», convirtieron la obra escrita por José Angel Mañas en un best-seller. Ahora, el director vasco Montxo Armendáriz ha trasladado a imágenes las andanzas de Carlos, Amalia y compañía; demostrando una vez más que es un realizador interesado por reflejar en la pantalla grande la existencia de personajes que aún no han cumplido los treinta sin moralinas, paternalismos, nostalgias o consejos educativos.



Protagonizada por una colección de actores que han empezado a salir del anonimato gracias a esta película –Juan Diego Botto, Jordi Mollá, Nuria Prims, Aitor Merino, Armando del Río, Diana Gálvez o Iñaki Méndez–, «Historias del Kronen» es la crónica trágica de unos jóvenes urbanos y sus relaciones con la noche, el sexo, las drogas, la amistad, la música o los padres. Y como fondo, una potente banda sonora original en la que participan algunas de las bandas más interesantes del rock español, como "Australian Blonde" o "El Inquilino Comunista".



Caos, exceso, locura, velocidad, pesimismo y rock

LAGARTIJA NICK



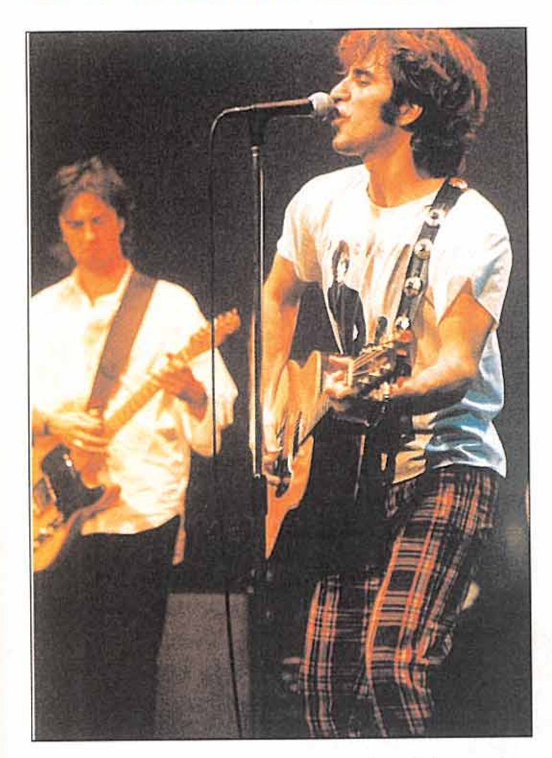
Con «Su», el tercer álbum de "Lagartija Nick", el cuarteto granadino dispara al oyente una ráfaga de sensaciones en las que prima el caos, se fomenta el exceso, la visión de la locura ofrece aspectos positivos; la velocidad es una razón de ser, el pesimismo, un estado natural de la mente, y el rock, el elemento comunicador y catalizador de la información y los sentimientos. Una papilla espesa y compleja, abierta, en la conviven en armonía Iggy Pop y Tom Waits, el "grunge" y Sex Pistols, las guitarras distorsionadas, escritores como Kerouac y columnistas como Manuel Vincent, Smashing Pumpkins y Nirvana, la Granada profunda y las autopistas de la (des) información...

"Lagartija Nick" nació como banda a finales de los ochenta. Formada por Antonio Arias (voz y bajo), Erick Jiménez (batería), Juan Codorniu y Miguel A. Rodríguez (guitarras), grabó su primer disco en 1.991 («Hipnosis»), dos años más tarde se editó el segundo («Inercia»), y recientemente ha aparecido el citado «Su». Ha sido encuadrada dentro del cajón de sastre del nuevo rock alternativo español, aunque cuenta con el apoyo de una multinacional discográfica para difundir sus trabajos y las letras de sus canciones son escritas en castellano.



¿Punto y seguido, o final?

DUNCAN DHU



La pasada temporada terminaba para Duncan Dhu con un concierto en el teatro Victoria Eugenia de San Sebastián, la presentación bibliográfica de su biografía editada por la Sociedad General de Autores, una fiesta a la que asistieron todas las fuerzas vivas de la capital donostiarra y una pregunta en el ambiente: ¿se asistía al punto y final de la carrera de Duncan Dhu o sólo estábamos ante un punto y seguido, provocado por las ganas de Mikel Erentxun y Diego Vasallo (Cabaret Pop) de ofrecer nuevas muestras de sus proyectos en solitario?

Seguramente, no lo saben ni ellos mismos; pero, por si acaso, grabaron aquel último concierto de San Sebastián que ya está sonando en las radios con machacona insistencia. Son diecinueve canciones que reflejan perfectamente la trayectoria de uno de los grupos más influyentes del pop español durante los últimos años. Del camp «Jardín de Rosas» o el juvenil «Cien gaviotas» a las más recientes «A tientas» o «Dime». Una comprimida muestra de algo más de una década de historias para la nostalgia y el recuerdo.

Teenagers y cantautores

JAVIER ÁLVAREZ

La gente se arremolina en la calle. Las aceras son estrechas, incapaces de contener, sin invadir la calzada, a quienes intentan entrar en el local de música. ¿Quién actúa? ¿Take That? ¿Héroes del Silencio? ¿Uno de esos grupos nuevos que distorsionan los sonidos de guitarras y cantan en inglés? ¡No! Es un cantautor madrileño que presenta un disco. ¿Y qué hacen allí tantas quinceañeras? ¿Acaso vuelven a cambiar los tiempos, como gritaba aquel joven hippy antes de transformarse en un viejo huraño y cascarrabias? Quizás; el caso es que la capacidad de convocatoria de Javier Álvarez compite en edad, dignidad y gobierno con nuevas olas de la nueva ola, los aros en la nariz y las depresiones del "grunge", el "machaca" descerebrado del bakalao o la bonita y dulce "babosidad" pija del Donosti sound.

Habitual en el parque del Retiro madrileño, en los pubs de Malasaña, en las estaciones de metro..., Javier Álvarez forma parte de ese relevo generacional que amenaza con dejar a los Aute, Víctor Manuel o Sabina en refugio para marujas que oyen todas las mañanas a Iñaki Gabilondo y hippies trasnochados que cuentan batallitas del 68. Con un estilo que recuerda a fuentes tan dispares como Nanci Griffith, Pablo Guerrero, ABBA o Pablo Milanés; con una conciencia social que le lleva a contar historias de insumisión, travestis o colgados en la dura ciudad; con cara de niño bueno, carisma y capacidad de comunicación entre los más jóvenes. Una guitarra al hombro, una voz y ganas de contar cosas. Teenagers y cantautores no son incompatibles.

Cuando el cerebro es un lujo

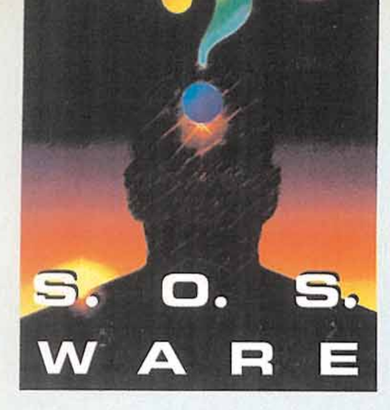
«2 TONTOS, MUY TONTOS»



A los norteamericanos les ha encantado «2 tontos muy tontos». Se han reído a carcajada limpia con las locas y descerebradas aventuras de la pareja protagonista de esta desmadrada, disparatada e insustancial comedia. Las escasas luces de Forrest Gump se ganaron el favor del público por el lado tierno, la ausencia de neuronas de Lloyd y Harry triunfa por su supina estupidez. Pocos héroes de la pantalla grande han realizado una loa a la carencia de inteligencia tan entusiasta como los papeles encarnados por Jim Carrey –«Ace Ventura», «La Máscara»– y Jeff Daniels –«La rosa púrpura del Cairo», «La fuerza del cariño», «Aracnofobia»–, apoyados por la guapa del filme, Lauren Holly –conocida, sobre todo, por su participación en la serie de televisión «Picket Fences»–.

«2 tontos, muy tontos» es el debut cinematográfico como director de Peter Farrelly, un tipo que hasta ahora se había ganado la vida como guionista. En su estreno nos cuenta un largo viaje de los dos citados monumentos a la estulticia a través de Estados Unidos. Ellos corren tras un bella mujer. Ellos tienen un maletín con el dinero destinado a pagar el rescate de su marido. Ellos se lo montan de tal forma que acaban teniendo problemas con los secuestradores, algún camionero, inmigrantes, la policía, su nulo sentido de la orientación, los ricos del país, el FBI y, en general, cualquiera que se cruce en su camino. Sólo esta pareja formada por un conductor de limusinas y un peluquero de perros es capaz de creer que unos matones son empleados de la compañía del gas, vender a un niño ciego un pájaro cuya cabeza está pegada al cuerpo con cinta adhesiva, o competir en un concurso de chiles picantes, y salir con vida del fregado. Ni siquiera una Carmen Sevilla inspirada sería capaz de superar a este par de tontos de remate.





UN MES MÁS NOS UNIMOS A VOSOTROS PARA RESPONDER A AQUELLAS DUDAS QUE OS ASALTAN, TANTO A NIVEL DE JUEGOS COMO A PREGUNTAS REFERENTES A OTROS PROGRAMAS O CUESTIONES INFORMÁTICAS. EN ESTA OCASIÓN LE TOCA EL TURNO A LOS QUE MOSTRAMOS SEGUIDAMENTE, PERO A AQUELLOS QUE NO LES HAYA TOCADO EL TURNO, NO DEBEN DESESPERAR, YA QUE PRONTO ACUDIREMOS EN SU AYUDA. TODO ESTO EN LOS PRÓXIMOS NÚMEROS. ÁNIMO, Y NO DEJÉIS DE PLANTEARNOS VUESTROS GRATOS PROBLEMAS.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA - S.O.S. WARE.

JABATO

¿Cómo salgo de la cárcel?
Miguel Ángel Pliego. Madrid.

Con la hebilla del cinturón del muerto, saca el adoquín de la pared, escóndelo. Llama al guardia, pégale con el adoquín y usa el cinturón para coger las llaves que abren tu celda.

¿Cuál es la clave para la segunda parte?

La clave es: INEXES LOXICO.

Al llegar a la Galia, El Druida me pregunta cuál es el patrón de los pollos. ¿Cuál es la respuesta?
José Antonio Pérez Valero. Albacete.

La respuesta es San Pío.

LEMMINGS

¿Cómo puedo pasar la pantalla 19 del nivel TRICKY?
Fernando Quintana Hernández. Vizcaya.

Si quieres aquí tienes el código de la siguiente pantalla: IJJLFMCCFR.

LOOM

¿Cómo puedo entrar en el gremio de los herreros?
Vicente Salvador. P. de Mallorca.

Usa el hechizo de reflejo que te da el lago de la cueva anterior en el infante herrero que duerme.

¿Cómo les hago magia en el gremio de los pastores?
Dan Gómez Martínez. Barcelona.

Ve a la ciudad de cristal y mira la bola de cristal, te dará un hechizo que les asustará.

MONKEY ISLAND 2

No consigo darle las cenizas a la hechicera, aunque hable con ella. No hay ninguna opción que me permita hablar con ella de eso.
Daniel Contreras. Málaga.

En una de las estanterías encontrarás un frasco que hace referencia a resucitar muertos. Úsalo con las cenizas y ella sola te contará lo que deseas saber.

¿Cómo puedo distraer al loro para poder coger el espejo?
Jesualdo Miravete. Barcelona.

En el barco que alquilas a Kate, verás fuera sacas de comida para pájaros. Cuelga uno en un clavo que hay al otro lado, así el loro cambiará de posición.

¿Dónde encuentro lo que vosotros llamáis la receta de mi abuela para seguir dándole galletas al loro?
Willy Antonio García. Alicante.

Debes buscar en la playa entre las cajas y los arbustos, y conseguirás una caja de galletas que con agua se hacen al instante y una botella en la que cogemos agua, que usada con la máquina la convertiremos en agua dulce.

¿Cómo puedo arrancarle a LeChuck el pelo para su muñeco en el final?
José Manuel Romero Quintans. Barcelona.

Engánchale los pelos de la barba con el ascensor.

OPERATION STEALTH

¿Cómo puedo pasar la puerta electrificada que hay después de la de las huellas dactilares?

Debes usar las directivas de las misiones que encuentras en un traje, con un sello en blanco que hay en la misma habitación más adelante, con un poco de tinta.

¿Qué tengo que hacer para que los guardias no me detengan una vez he encontrado a mi contacto?
Manuel Moreno. Madrid.

Simplemente..., salir corriendo hacia la pantalla de la derecha.

PREHISTORIK I

¿Cómo se mata al monstruo del nivel cuarto?
Juan B. León Navarro. Jaén.

El Rinoceronte muere a golpes en la cola.

PRINCE OF PERSIA I

¿Qué hago con mi sombra en el nivel 12?
Miguel Fernández Ochoa. Madrid.

Guarda la espalda y choca contra ella. Luego con un salto de fe salta hacia la izquierda.

SIMON THE SORCERER

¿Cómo abro la nevera en la cabaña de Calypso? ¿Para qué sirve el vale y la pancarta de Troll?
Eduardo Donato. Guipúzcoa.

Creo que será mejor no abrirla, quizá salga algún bicho. El vale se lo has de dar al guarda que hay en la cámara del tesoro, y la pancarta, servirá para añadir un objeto más a nuestro inventario.

SPACE QUEST IV

No puedo acercarme a donde está mi hijo, pues unos lasers me matan. ¿Qué hago?
Esteban Romero Palacio. Granada.

Primero tendrías que ir a la computadora principal, que está por ese laberinto, a desconectarlos.

VARIOS

¿Existe un emulador de Amiga o de Commodore 64?
Francisco León. Córdoba.

De Amiga no existe, ya que, aunque sería imposible, su velocidad sería muy lenta, incluso en equipos muy potentes. En cuanto al Commodore 64, hay varias versiones de autores diferentes. Eso sí, las tendrás que conseguir en alguna BBS u oferta, ya que son shareware. Por cierto, algunas soportan hasta el sonido del CBM y los gráficos van a velocidad real en un 486DX33.

¿Cómo puedo hacer en Qbasic que una figura se mueva sin estropear el fondo? ¿Se puede utilizar el ratón en programas hechos con el Qbasic? ¿Se pueden capturar pantallas y grabarlas en fichero?
David Castro. Sevilla.

Tan sólo guarda en otra parte de memoria el fondo para ir superponiéndolo en cada scroll. Para usar el ratón deberás recurrir a una subrutina en código máquina ya que el driver de ratón se controla gracias a la Interrupción 33h, todo esto suponiendo que la versión de tu Qbasic no tenga ninguna instrucción interna de tratamiento del ratón. Respecto a lo tercero, ¿cómo esperas sino volver a capturarla?



SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

¡Haz tu pedido por teléfono!
o utiliza el cupón de pedido
902 171819
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H - SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

ORDENADORES PC

IVA INCLUIDO

LOS MEJORES PRECIOS EN COMPATIBLES



486 DX2 66

- PROCESADOR 486 DX2 66 Mhz.
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 428 Mb
- 4 Mb RAM
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR
- 0,28 MM 1024x768
- BAJA RADIACION
- TODO VESA

159.900

PRODUCTOS PRIMAX



ESCANER DE MANO



ESCANER 256 ESCALA DE GRISES POR SOFTWARE **9.900**
ESCANER COLOR 24 BITS 16,8 MILLON. DE COLORES **26900**

ESCANER MOTORIZADOS



ESCANER COLOR MOTORIZADO 24 BITS **54000**
TODOS LOS ESCANER INCLUYEN OCR



RATON 3 BOTONES **1990**





DATA PEN **54900**



CONTROL PAD FIRESTORM



- 1 JUGADOR CON CABLE **2100**
- 1 CONTROL PAD POR INFRARROJOS **5900**
- 2 CONTROL PAD POR INFRARROJOS **8500**

MODEMS / FAX

INTERNO V 32 BIS V 23	23995	INCLUYEN SOFTWARE WINFAX Y AMARIS (BERTEX) EN CASTELLANO
EXTERNO V 32 BIS V 23	26495	
INTERNO 14400 V 32 BIS	13995	INCLUYEN SOFTWARE WINFAX EN INGLES
EXTERNO 14400 V 32 BIS	18995	

IMPRESORAS



EPSON LX300	STYLUS COLOR	HP DESKJET	HP LASERJET 4L
9 AGUJAS, 264 CPS, 80 COLUMNAS	720 999, 240 CPS, ALIMENTADOR 100 HOJAS	600x300 PPP, 240 CPS, ALIMENTADOR 100 HOJAS	300PPP, 4 PPM, ALIMENTADOR 100 HOJAS
B/N 24900 COLOR 34900	STYLUS COLOR 89900	500 COLOR 49900	HP LASERJET 4L 94900

Friendware





BLAKE STONE SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 4500	BOPPIN SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 4200	DOOM SHAREWARE - 750	DUKE NUKEN II SHAREWARE - 750	EPIC PINBALL SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 9600
HALLOWEEN HARRY SHAREWARE - 750	HOCUS POCUS SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 4500	JAZZ JACKABBIT SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 6500	MYSTIC TOWERS SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 4500	NEO BOOK SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 8600
NEO PAINT SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 7500	ONE MUST FALL SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 5990	PLANET STRIKE REGISTRADA - 4990	QUICK MENU III SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 6200	RAPTOR SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 4990
RISE OF THE TRIAD SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 7450	SPEAR OF DESTINY SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 6990	WACKY WHEELS SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 4990	WOLFENSTEIN 3D SHAREWARE - 750 REGISTRADA - 6500	Z80 EMULATOR SHAREWARE - 750






OS2 WARP Versión 3

- SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL
- EJECUTA TODAS LAS APLICACIONES DE DOS y WINDOWS
- AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA
- LENGUAJE REXX
- PROGRAMAS DE GESTION PROFESIONAL INCLUIDOS:

PROCESADOR TEXTOS, HOJA DE CALCULO, BASE DE DATOS, INFORMES, AGENDA, COMUNICACIONES, ENVIO/RECEPCION DE FAX, CONEXION COMPUSERVE, CONEXION INTERNET

9.400

GRAPHICS WORKS PC/CD
PAQUETE INTEGRADO DE DIBUJO, AUTOEDICION, RETOQUE FOTOGRAFICO, PRESENTACIONES. INCLUYE CD CON 10.000 CLIPARTS, 1.000 FOTOGRAFIAS Y 152 FUENTES
11.950



PERFECT OFFICE 3.0
INCLUYE: WORLD PARFECT 6.1, QUATTRO PRO 6.0, PRESENTATIONS 3.0, ENVOY 1.0, GRUPWIS 4.1
22.990

MICROSFT WORKS
PROCESADORE DE TEXTOS, HOJA DE CALCULO Y GRAFICOS, BASE DE DATOS, HERRAMIENTAS DE LA COMUNICACION
18.750

PC TOOLS 1.0 **21.990**



GESTOR DE MEMORIA QEMM 7.5 **14.500**



CONTAPLUS WINDOWS 7.1 **14.950**



FACTURACION WINDOWS 7.1 **14.950**



Sound BLASTER

Sound BLASTER 16 Value Edition

DISFRUTE DE UN SONIDO ESTEREO DE ALTA CALIDAD EN 16 BITS. INCLUYE SOFTWARE PARA MANIPULACION DE SONIDO Y DESARROLLO DE APLICACIONES ORIENTADAS AL MISMO.
- MUESTREO Y REPRODUCCION ESTEREO EN 16 Y 8 BIT DE 4 A 44,1 KHz.
- SINTETIZADOR MUSICAL FM EN ESTEREO CON 20 VOCES A 4 OPERADORES.
- CONTROL POR SOFTWARE DEL NIVEL DE GRABACION, NIVEL DE REPRODUCCION, AGUDOS, GRAVES, GANANCIA DE ENTRADA Y DE SALIDA.
- ENTRADAS DE LINEA ESTEREO, CD AUDIO ESTEREO, MIDI Y MICROFONO. FUENTES Y CANALES MEZCLABLES.
- AMPLIFICADOR CON CONTROL DE GANANCIA AUTOMATICO.
- INTERFACE MIDI QUE SOPORTA LOS ESTANDARES MPU-401 UART Y SOUND BLASTER MIDI. DISPONIBLE ADAPTADOR MIDI CON SECUENCIADOR.
- PUERTO MIDI/JOYSTICK ESTANDAR.
- INTERFACE CD-ROM PARA LA UNIDAD DE CREATIVE.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- TOTALMENTE COMPATIBLE CON SOUND BLASTER.



17.990

OFERTA LIMITADA SB 16 Value Edition + Altavoces **18.990**

Sound BLASTER AWE32

LA ULTIMA GENERACION DE TECNOLOGIA DE SONIDO "WAVEFFECTS" PERMITE LA PRODUCCION DE SONIDOS EN ESTEREO CON CALIDAD DE ORQUESTA (128 INSTRUMENTOS).
ESTA TARJETA DESTINADA EN PRINCIPIO A LOS PROFESIONALES, PERMITIRA A UN SIMPLE AFICIONADO DISFRUTAR DE LO MEJOR DE LA MULTIMEDIA HOY EN DIA. SE INCLUYE 3 INTERFACE CD-ROM, VOICE ASSIST, TEXT ASSIST Y MAS SOFTWARE.

45.900

KIT CD-ROM

SI YA TIENE UNA SOUND BLASTER PRO, SOUND BLASTER 16 O SOUND BLASTER 16 MULTICD, ESTE ES EL COMPLEMENTO IDEAL PARA AMPLIAR SU SISTEMA MULTIMEDIA. DISFRUTE LA TECNOLOGIA CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD A UN ATRACTIVO PRECIO.
- UNIDAD CD-ROM MULTISESION DE DOBLE VELOCIDAD. CAPACIDAD: 680 Mb, TRANSFERENCIA: 300 Kb/S, ACCESO: 320 ms, BUFFER: 64 Kb. COMPATIBLE CON MULTISESION PHOTO CD, PREPARADO CD-ROM XA.
- BANDEJA DE CARGA FRONTAL AUTO. CONTROLADA POR SOFTWARE.

25.990

S.BLASTER 16 MultiCD ASP

SONIDO ESTEREO DE 16 BITS Y TRES INTERFACES CD-ROM ESTANDAR. ESTA VERSION INCORPORA EL CHIP COPROCESADOR "ADVANCED SIGNAL PROCESSOR", QUE REDUCE LA CARGA DE TRABAJO DE LA CPU
- COMPRESION Y DESCOMPRESION EN TIEMPO REAL.
- AVANZADAS PRESTACIONES, COMO EL EFECTODE AUDIO QSOUND 180°
- CREATIVE TEXTASSIST Y CREATIVE QSOUND CONTROL PANEL

31.990

DISCOVERY CD 16 Value edition

Es un sistema Multimedia con un fascinante y software seleccionado
- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD CD-ROM.
- ALTAVOCES ESTEREO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE: UTILIDADES DE CREATIVE.

44.990

...y ahora también incluye:

ENGLISH TO TOUCH, MAHJONG, AIR COMBAT, WING COMMANDER II, ULTIMA VII, ULT. UNDERWORLD II, POPULOUS II, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SPACE HULK
















boeder

MULTIBOX 90 31/2 — 2495	MULTIBOX 20 CD — 3245	EUROBOX 50 3 1/2 — 750	EUROBOX 100 3 1/2 — 850
EUROBOX 24-32 CD — 1475	EUROBOX 12-16 CD — 950	DISK CUBE 15 3 1/2 — 795	PORTIBOX 12 CD — 1995
MAGIC BOX 5 3 1/2 — 575	CAJA 1 CD PACK 5 — 495	CAJA 2 CD's PACK 5 — 795	







LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO
- DISCO LIMPIADOR 3 1/2 815
- CD LIMPIADOR 1675
- KIT LIMPIEZA CD 815
- LIMPIADOR DE SUPERFICIES 815



TRANSFERENCIA 600 Kbytes/seg
TIEMPO DE ACCESO 195 Msec
COMPATIBLE SOUND BLASTER



TEAC **49.990**



MITSUMI CUADRUPLE VELOCIDAD **31.990**



SONY DOBLE VELOCIDAD **19.990**



SOFT KARAOKE **9.950**



RADIO TRACK **6.990**

Genius



SCANNERS
SCANMATE 256 **14.990**
SCANMATE COLOR **32.990**

RATONES
EASY MOUSE **1.495**
MOUSE TOO **2.495**





GAME PAD **1.995**
JOYSTICK **1.995**

JOYSTICHS



GAMESTAR DELUXE - 7990
PHANTOM 2 - 3490
ANALOG EDGE II - 3900
AVENGER PRO 3.495
SUPER WARRIORS – 3995
AXYS – 5.350
TORNADO – 3.490







PC EXTRA – 4.950
ANALOG GRAVIS – 7990
MEGASTICK – 1.895
MEGA GRIP – 3.195
M-6 – 3.490
PYTHON – 1.995
FLIGHT MAX – 9.990








MEGAPAD VII – 3.595
PAD GRAVIS – 4.500
FLIGHTSTICK – 11.500
STARFIGHTER 5 – 2.595
RAIDER 5 – 2.990
PC RAIDER – 4.290
TELEMACH – 6.900

MAIL VxC — VENTA POR CORREO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS

TEL: (91) 380 28 92



¡Haz tu pedido por teléfono! o utiliza el cupón de pedido

902171819

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

VIDEO









DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS — PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO — PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA — PVP - 1.995
DB Z13 EL ULTIMO COMBATE — PVP - 1.995
EL VIENTO DE AMNESIA — PVP - 2.995
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS — PVP - 1.995

X-MEN — PVP - 1.495 · PVP - 1.495 · PVP - 1.495
UROTSUKIDOJI — PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 — PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 — PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2 — PVP - 2.495

LLEVATE UN PIN GRATIS POR LA COMPRA DE UNA PELICULA MANGA O ANIME. Y SI LA COMPRA ES DE DOS, GRATIS EL VIDEO "ASI SE HIZO AKIRA"



MANGA

3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS 2	2.495
AUTA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESEED	2.995
APPLESSED	2.995
DEVIL MAN	2.995
DOMINION TANK POLICE	1.995
DOMINION TANK POLICE 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS I	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3	1.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL"	2.995
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LENSMAN	2.995
MONSTER CITY	2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA"	1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST	1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO"	1.995
ODIN	2.495
PROYECTO A-KO	2.995
ROUJIN Z	2.995
ROUJIN Z	2.995
RG-VEDA	2.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	2.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	2.995

ANIME

BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
BUBLEGUM CRISIS	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2)	2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4)	2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2	2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995

STRONG

BRAINDEAD	2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
TETSUO	2.995
TETSUO 2	2.995
VIOLENT COP	2.995

CARTOONIA

ARION	2995
CITY HUNTER	1995
DOUBLE DRAGON	2495
GIGOLO	2495




MEGA DRIVE -12.990-



Master System II -4.990-



GAME GEAR -14.990-

SUPER NINTENDO -14.990-

GAMEBOY -6.990-

DISCOS VIRGENES



DISCOS 3 1/2 CAJA DE 10 — 595

TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4, AMSTRAD, C-64, MSX a 395 Ptas. ¡CONSULTANOS!

SEGA SATURN



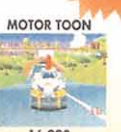
SEGA SATURN — 99.990

GOTHA	16.990
MYST	16.990

VIRTUA FIGHTER — P.V.P. - 14.990
CLOCKWORK KNIGHT — P.V.P. - 14.990
GALE RACER — P.V.P. - 14.990
VICTORY GOAL — P.V.P. - 14.990
TAMA — P.V.P. - 14.990

PLAY STATION

114.900



MOTOR TOON — 16.990

PARODIUS DELUXE — 16.990

A-IV EVOLUTION	21.990
COSMIC RACE	18.990
CRIME CRACKERS	16.990
KING'S FIELD	16.990
MAH JOHNG	16.990
NEKETSU FAMILY	17.990
TAMA	16.990
TWIMBEE PUZZLE	16.990









TOSHINDEN — 19.990
CYBER SLEED — 19.990
RIDGE RACER — 19.990
KILEAK THE BLOOD — 16.990
RAIDEN PROJECT — 19.990

CD ROM

PACKS DE SHAREWARE Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADOES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más

DR. SHAREWARE II — 3.990
PEGASUS 5.0 — 4.990
TOO MUCH SHAREWARE — 3.990
NIGHT OWL — 3.990
SHREWARE OVERLOAD TRIO — SUPER PACK Contiene 3 CD — 3.990
CICA WINDOWS — SUPER PACK Contiene 3 CD — 3.990
WORLD OF SHAREWARE — SUPER PACK Contiene 3 CD — 4.990

PACK 10 CD-ROM *volumen 2* — 5.990
• PC KARAOKE • SPACE QUEST IV • ROCK RAP'N ROLL • MS MULTIMEDIA JUMPSTAR • HOME MEDICAL ADVISOR • MOVIE SELECT • SHERLOCK HOLMES • ARTS AND LETTERS • FANTASIA'S 2000 FONTS • BATTLE CHESS ENMANCED

PACK 10 CD-ROM *volumen 1* — 4.990 ¡SUPER PRECIO!
• DOOM • KING QUEST V • STELLAR 7 • BEST OF MEDIA CLIP • WORLD ATLAS • WORLD FACT BOOK • CD-ROM OF CD-ROMS • TIME MAN OF THE YEAR • PLANIMATION FESTIVAL • SING ALONG CLASSIC



MEGAPACK 11 — 6.990
• LINKS • AUDOBON'S BIRDS • AUDOBON'S MAMMALS • DINOSAUR SAFARI • ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE • FREAKIN FUNKY FUZZBALLS • IMAGINATION • MIKE DITKA FOOTBALL • TEST DRIVE III • F-14 TOMCAT • VIRTUAL MURDER 2

TREASURE PACK — 6.990
• CLIP ART NOVICE • CD FUN HOUSE 9.0 • PHOTO PRO VOLUME 3: FLOWERS • NEWSBYTES • SUPERTOONS • QUICK TOONS 1:CARTOON CLASSICS • WASHINGTON TIMES: 1994 EDITION • PHOTO PRO VOMUME 3: PHOTOBANK • GALLERY OF DREAMS: SURREAL IMAGERY • FONT PRO VOLUME 1: THE ESSENTIALS

EXPLORER PACK — 6.990
• BEYOND THE WALL OF STARS • COOL SCREEN BACKGROUNDS • FIMFEST COMEDY CLASSICS • SOUND LIBRARY PRO • THE BEST OF PHOTO PRO • LOON MAGIC • SUPER TOONS 2 • VIRTUAL GALAXY • WORLD OF MOTION • FONT PRO 2

SHARESPAÑOL — 3.990
SHAREWARE EN ESPAÑOL: APLICACIONES PROFESIONALES, EDUCACION, PROGRAMACION, JUEGOS, ETC.

EXPLOSSION 3 — 4.900
• MAS DE 600 Mb. • SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I Y II • EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN • ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

101 Only THE BEST GAMES — 2.990

TOP 50 GAMES FOR MS-DOS — 3.990
• DOOM • WOLFENSTEIN 3D • EPIC PIMBALL • CYBERCHESS • SPACE CHASE • EPIC BASEBALL ...Y muchos más

TOP 50 GAMES FOR WINDOWS — 3.990
• BLACKOUT • BRIDGE • DRAVENT'S • WIN RISK • WIN POOL ...Y muchos más

UTILIDADES • APLICACIONES



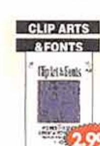

METAMORPH — CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA — 4.750

MORPHOLOGY 101 — PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTURIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS — 6.990

VISTA PRO — GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D — 13.990

VR WORKSHOP — DISEÑO DE OBJETOS EN 3D — 6.990

POWER UTILITIES — MAS DE 250 UTILIDADES CUIDADOSAMENTE SELECCIONADAS, PROBADAS Y ORGANIZADAS EN UN SENCILLO MENU — 2.490





UTILITIES PLATINUM — 1.990
TOOLKITS FOR LINUX — 3.490
500 FONTS — 2.990
CLIP ARTS & FONTS — 2.990
4000 ICONS — 2.990
How to Create MULTIMEDIA — 3.990
ANIMATION How to CD — 3.990

EDUCATIVOS PC/CD — COMPLETAMENTE EN ESPAÑOL



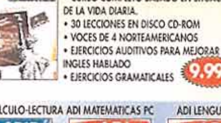

IDIOMAS MULTIMEDIA — JUNIOR 6.295 / ADULTOS 7.195
• INGLES • FRANCES • ALEMAN



HABLEMOS INGLES — 9.990
• CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA. • 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM • VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS • EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO • EJERCICIOS GRAMATICALES



ARTHUR'S BIRTHDAY — CD ROM - 5395
LITTLE MOSTER — CD ROM - 5395
NIKKO — CD ROM - 4995
RUFF'S BONE — CD ROM - 7195
SPIROU, EL CASO DEL FALSO COLABORADOR — CD ROM - 4995
TEDDY'S BIG — CD ROM - 4495
TIO ARCHIBALD — CD ROM - 6250
TEDDY'S HIDE & SEEK — CD ROM - 5495











ADIBU CALCULO-LECTURA — 1º PRIMARIA PC - 7600; 1º PRIMARIA CD - 8600; 2º PRIMARIA PC - 7600; 2º PRIMARIA CD - 8600
ADI MATEMATICAS PC — 2º CICLO PRIM - 7600; 3º CICLO PRIM - 7600; 1º CICLO SEC. - 7600; 2º CICLO SEC. - 7600
ADI LENGUA PC — 2º CICLO PRIM - 7600; 3º CICLO PRIM - 7600; 1º CICLO SEC. - 7600
ADI INGLES PC — 3º CICLO PRIM - 7600; 1º CICLO SEC. - 7600; 2º CICLO SEC. - 7600



TEDDY THE BRAVE — CD ROM - 5495
TUNELAND — CD ROM - 7195
UPSIDE TOWN — CD ROM - 7195

SHAREWARE

ARCADE COMPANION	1.990
CICA SHAREWARE SEPT. 94	2.990
EXPLOSSION II	4.900
MEGA WINDOWS 3	2.990
SO MUCH SHAREWARE 4	3.990
SOUND SENSATIONS	1.990
SUPER GAMES WIN I	1.990
SUPER GAMES WIN II	1.990
ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE	3.990
WINDOWARE	1.990
WINDOWS POWERGAMES	3.990
WORLD OF GAMES	3.990
WORLD OF WINDOWS	3.990

UTILIDADES

C USERS' GROUP AUG. 94	3.490
COMPUTER ANIMATION MADNESS	5.490
COREL PRO PHOTOS SAMPLER	1.990
GNU SEPT. 94	3.490
KODAK PHOTO CD	3.490
MULTIMEDIA MEGA BUNDLE	3.990
SUPER FONTS	1.990

AMIGA

7 COLORS	995	MORTAL COMBAT II	5.990
9 LIVES	995	MUDS	995
ARACHNOPHOBIA	995	NIGHT SHIFT	1.495
ATOMINO	975	PAPERBOY 2	1.495
BLOB	995	PARAGLIDING	995
BUMPY'S ARCADE FANTASY	995	PINBALL DREAMS	5.150
BUNNY BRICKS	995	PUTTY	995
BURNING RUBBER	5.490	RACE DRIVING	1.495
BURNING RUBBER (1200)	5.490	RISE OF THE ROBOTS	7.990
CRAZY CARS III	995	SENSIBLE W. OF SOCCER	5.990
CYBERPUNKS	4.995	SIMULCRA	995
DARKMAN	1.495	SOLO EN CASA	975
DICK TRACY ADVENTURES	995	SPACE GUN	975
DIE HARD 2	1.495	SUPER CAULDRON	995
DONALD ALFABETO MAGICO	995	THE KILLING CLOUD	995
DOODLEBUG	995	THEME PARK	6.990
EXTASY	995	THUNDERHAWK	1.495
FIFA	6.990	TINY SKWEEKS	995
FLIP IT & MAGNOSE	975	VAXINE	995
GOOFY Y EL TREN EXPRESO	995	WILD WHEELS	995
JUDGE DREED	995	WIZKID	1.495
KILLERBALL	975	WWF EUROPEAN RAMPAGE	1.495
LEONARDO	995	WWF WRESTLEMANIA	1.495

ADULTOS

PACK 6 CD ROM — NOVEDAD — 6.990
• A TASTE OF EROTICA • BIKER BABES • DIGITAL DANCING • INSATIABLE • LEGEND 4 • LEGEND OF PORN 2

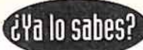


DOORS OF PASSION — 3.490
BACK FIRE — Voces en castellano — 4.900

101 SEX POSITIONS PT 1	5.490	BUSTY BABES 2	5.490
A TASTE OF EROTICA	1.990	CANDY SNACKER)	3.990
ALL BEAUTIES	4.490	CURSE OF CATWOMAN	3.490
BABY'S GOT BUTT	5.490	DANGEROUS BLONDES	3.990

DEEP THROAT	4.990	LOVER'S GUIDE	4.990
DEEP TUSH	5.490	NEURODANCER	6.990
LUST CONNECTION	4.990	NEW WAVE HOOKERS 2	3.490
MADDAM'S FAMILY	3.990	NIGHTWATCH	4.990
MAN ENOUGH	3.490	PACK "MACHINE 6 PACK"	6.990
MASSIVE MELONS	6.990	SENSUOUS GIRLS IN 3D	3.490
MIND TEAZZER	6.490	SEX	3.990
DIGITAL DREAMS 2	3.990	SEX & GAMES	3.990
DOORS OF PASSION II	3.490	SEX THERAPY	6.990
DREAM GIRLS	3.490	SEXIEST WOMEN ON CD	2.490
DREAM MACHINE	5.990	SEYMORE BUTTS	6.990
ENCYCLOPEDIA OF SEX	4.490	SUPERMODELS EXOTIC	3.990
GIRLS ON GIRLS	2.990	SUPERSTARS OF PORN	3.990
HIDDEN OBSESSIONS	8.995	SWEET CHEEKS	4.990
HOUSE OF DREAMS	5.990	THE ADV. OF SNATCHMAN	6.990
INFERNO	5.990	VAMPIRE'S KISS	6.490
KAMASUTRA	6.990	VIRGINS 2	5.990
LEGENDS OF PORN I	3.990	WANDER LUST	5.990

¡Haz tu pedido por teléfono!
o utiliza el cupón de pedido



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS
TEL: (91) 380 28 92

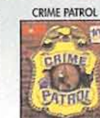
Ven a conocer los Centros Mail, tus tiendas especializadas donde podrás encontra la mayor variedad de software de entretenimiento a los mejores precios. Y si no tienes un Centro Mail próximo, puedes hacer tu pedido por correo



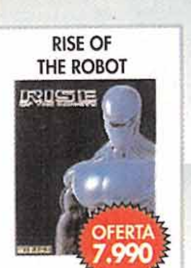









NOVEDADES · EXITOS CD · EXITOS CD · NOVEDADES


















Título	P.V.P.
AEGIS	11595
ALONE IN THE DARK2	7845
ALONE IN THE DARK 3	6995
BLOODNET	9895
BLUE FORCE	4995
BUZZ ALDRIEN'S RACE INTO SPACE	8545
CASTLES III	CONS
CD BASKET	4445
CHAOS CONTROL	CONS
CREATURE SHOCK	9495
CRIME PATROL	8995
CRUISE FOR A CORPSE	1995
CYBER RACE	8095
CYBERIA	9495
CYBERWAR	10795
CYCLEMANIA	6295
CYCLONES	6495
DARK FORCES	7495
DARK SEED	7195
DOG FIGHT	3950
DRAGON LORE	8995
DRAGON'S LAIR	6990
DRAGONSPHERE	5990
DREAMWEB	7645
DR. RADIAKI	5995
ECSTATICA	8095











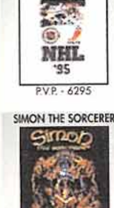








Título	P.V.P.
ERIC THE UNREADY	8995
F-117A	3950
F 15 STRIKE EAGLE II	1995
F 15 STRIKE EAGLE III	3950
F 19 STEALTH FIGHTER	1995
F1 GRAND PRIX	3950
FALCON GOLD	9895
GUNSHIP 2000	3950
HARPOON	3095
HELL	CONS
HELL CAB	7990
HIGH COMMAND	3095
INHERIT THE EARTH	2995
INT. TENNIS OPEN	6995
KYRANDIA 3	8995
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	4495
LARRY I	1995
LAWNMOWER MAN	3990
LINKS	1995
LITTLE BIG ADVENTURE	7195
LOOM	4995
LORD OF THE RINGS	8995
M1 TANK PLATOON	1995
MAD DOG MC CREE	3990
MAD DOG MC CREE II	4990
MAGIC CARPET	6295
MASTER OF ORION	7990
MEGARACE	4990
MONKEY ISLAND	4995
MYST	7195


















Título	P.V.P.
NHL HOCKEY'95	6295
NOCTROPOLIS	8095
NOVASTORM	8095
PATRIOT	3095
PGA 486 TOUR GOLF 2.0	6295
PINBALL FANTASIES DELUXE	CONS
PINBALL DREAMS DELUXE	5395
PIRATES	1995
PRIVATEER	8095
PSYCHOTRON	9895
REBEL ASSAULT	8995
RETURN OF THE PHANTOM	11695
SEA WOLF	7195
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	4995
SIM CITY 2000	7195

















Título	P.V.P.
SIMON THE SORCERER	5395
SOCCER SUPERSTAR	5495
SPACE ACE	7995
SPACE QUEST I	1995
SPACE QUEST IV	2990
STAR TREK 25TH ANIVERSARY	7645
STARLORD	6990
STRIKE COMMARDER + MISIONES	8095
SYNDICATE +	7195
THE 7TH GUEST	4990
THE HUMANS	7195
THE JOURNEYMAN PROYECT	3990
ULTIMATE FOOTBALL	9895
UNDER A KILLING MOON	9895
US NAVY FIGHTERS	8095
VOYEUR	8495
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	4990
WILD BLUE YONDER	9895
WING COMMANDER III	8995
WINGS OF GLORY	6495
WOODRUFF	7495
WOLFPACK	8995
WORLD CUP GOLF	7195
WORLD CUP USA'94	5395
X-COM ENHANCED	7990
X WING (EDICION COLECCIONISTAS)	8895
XANTH	6995
ZEPHYR	7195
ZEPPELIN	9895
ZORRO	CONS

OBRAS DE CONSULTA CD



DIDACTA

DICCIONARIO ENCICLOPEDICO
- 125.000 ENTRADAS
- PERSONAJES ILUSTRES, ACONTECIMIENTOS HISTORICOS, PAISES, ETC.
- SISTEMA DE BUSQUEDA INSTANTANEA

LA MAQUINA DEL TIEMPO

IMPRESIONANTE ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DE LA HISTORIA DE ESPAÑA

8.500



LA EDAD DEL ORO del Pop español

11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE!

4.445

AMAZONIA

UN RECORRIDO AUDIOVISUAL A TRAVES DE LA MAYOR SELVA TROPICAL DEL PLANETA

7.990







Título	Precio
ART GALLERY	CD ROM - 9990
CINEMANIA'95	CD ROM - 9990
DANGEROUS CREATURES	CD ROM - 9990
ENCARTA'95	CD ROM - 21990
ENCICLOPEDIA DURVAN	CD ROM - 22500
GUINNES'94	CD ROM - 10795
MOZART	CD ROM - 9990
WOODSTOCK	CD ROM - 7845

OBRAS DE CONSULTA CD

ARTHUR'S TEACHER TROUBLE	8.995	LA AVENTURA DE LOS DINOSAURIOS	8.995
AVENTURA DEL CUERPO HUMANO	10.795	MOTHER GOOSE	8.995
AVENTURA DEL ESPACIO	8.995	MUSICAL INSTRUMENTS	9.990
AVENTURA DEL MUNDO SUBMARINO	8.995	MYSTIC MIDWAY	4.195
BEETHOVEN	9.990	OCEANS BELOW	3.095
BEETHOVEN 5TH. SYMPHONY	8.995	SCHUBERT	9.990
CARICATURAS CLASICAS	1.990	SING ALONG LOVIN IN THE 60	2.990
CD-ROMIX	3.990	SING ALONG TOP POP	2.990
CNN TIME CAPSULE	5.395	SPACE & ASTRONOMY	3.990
DAVID BOWIE JUMP	9.990	STRAUSS	9.990
ENCICLOMEDIA (EN ESPAÑOL)	5.990	STRAVINSKY	9.990
EXPLORES THE HUMAN BODY	8.895	TEATRO MAGICO	7.195
GODZILLA VS MEGALON	1.990	TECHNO TRANCE MUSIC	6.295
GUINNESS 1994	10.795	THE ANIMALS	8.995
HARRY & THE HAUNTED HOUSE	5.395	THE ROCK'N ROLL YEARS	6.995
JUST GRANDMA AND ME	8.995	THE TORTOISE & THE HARE	8.995





Título	Precio
EL SISTEMA SOLAR	CD ROM - 7990
EL CUERPO HUMANO (INNOVA)	CD ROM - 9990
GEOGRAFIA FISICA ESPAÑA	CD ROM - 5990
EL MUNDO DE LOS MINERALES	CD ROM - 5990
GEOLOGIA	CD ROM - 5990

OBRAS DE CONSULTA PC3



Título	Precio
EL CUERPO HUMANO SP	PC 3 - 4950
LOS PLANETAS	PC 3 - 4950
LOS OVNIS	PC 3 - 4950
EL ORDENADOR	PC 3 - 4950
CITY PLUS	PC 3 - 2750

MADRID
BARCELONA
SEVILLA
VALENCIA
ALICANTE
BILBAO
ZARAGOZA

JUEGOS CD




ATP + ESCENARIOS USA	8.995
B-17 FLYING FORTRESS	3.990
B-17 + SILENT SERVICE 2	8.995
BACKROAD RACERS	9.795
CAMPAING I	3.990
CAPITOL HILL	8.095
CASTLES II	8.545
CIVILIZATION + RAILROAD TYCOON	6.745
CONSPIRACY	6.745
CYBERWORLDS	2.990
ELDER SCROLLS: ARENA	8.990
FLASH BACK	5.990
FLIGHT SIM COMPENDIUM	3.990
HARRIER JUMP JET	3.990
IRON HELIX (OEM)	4.990
JUMP RAVEN	8.990
JUTLAND	8.995
KYRANDIA	7.195
LABYRINTH	7.195
LEMMINGS 1 & 2	4.495
MAELSTROM	3.990
MICHEL JORDAN	2.990
MICROCOS	9.895
MIGHT AND MAGIC IV & V	8.095
MIGHTY MORPHIN POWER R	4.990
MOTOR CARS	9.895
OSCAR	4.195
PACK "VIRTUAL WORLDS"	6.745
PACK "WORLD CUP YEAR '94"	6.295
PERFECT GENERAL	1.990
PROTOSTAR	3.490
RAILROAD TYCOON	8.995
REDSHIFT	12.595
SEAL TEAM	2.990
SHADOW CASTER	2.990
SIM CITY ENHANCED	8.545
SPACE SHUTTLE	3.095
STAR CONTROL 1 & 2	3.990
STAR WARS CHESS	9.445
STRIP POT	5.395
TASK FORCE	3.990
THE MASK	4.945
WHERE IN WORLD IS C. S. DIEGO?	6.295
WING COMMANDER II	2.990
WING COMMANDER I/II	5.990

PACK DE JUEGOS CD



TOP TEN PACK — 5.990

- CHUCK YEAGUER'S
- PGA TOUR GOLF
- WING COM. II
- ULTRABOTS
- KASPAROV
- ULTIMA VII
- SEAL TEAM
- INDIANAPOLIS 500
- GRAND SLAM
- BRIGE II

Street Fighter Series — 4.990

Incluye
- STREET FIGHTER
- STREET FIGHTER II
- MEGAMAN
- MEGAMAN 3



ANNIVERSARY 10TH Year Antology — 8.095

10 JUEGOS QUE HICIERON HISTORIA
- WASTELAND
- CASTLE
- TASS TIMES
- MINDSHAW
- DRAGON WARS
- BARD'S TALE
- STARTREK 25 AN.
- LORD OF THE RING
- ANOTHER WORLD
- BATTLE CHESS

World of Flight Simulator — 4.990

2 CD ROM CON 10 SIMULADORES DE VUELO. DEMOS, ESCENARIOS, MISIONES, TRUCOS.



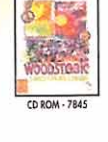
ULTIMATE GAMES COLLECTION — 5.990

- JET FIGHTER II
- QUANTUNGATE
- SPEAR OF DESTINY
- SPECTRE UR
- WARLOCK
- ULTIMA I

OPERA 25 — 2.695

- LA ABADIA DEL CRIMEN
- BASKET
- FUTBOL
- GOODY
- LA COLMENA
- LIVINGSTONE SUPONGO
- MOT











LIBROS DE SOLUCIONES

TOMO 1 - 2995
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MUPITI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON RA • WEEN • XENOMORPH

TOMO 2 - 2995
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPITAN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

TOMO 3 - 2995
CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME- PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

TOMO 4 - 2995
KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHEBOS • LA LEYENDA DE DJEL • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST

TOMO 5 - 2995
COBRA MISSION • GOBLINS II • HOMEY D CLOWN • INCA II • LABYRITHN TIME • LANDS OF LORE-MAPAS • OBITUS-MAPAS • RETURN OF PHANTOM • SAM AND MAX • STAR TREK II • THE INMORTAL-MAPAS • WAYNE'S WORLD • TOMO NUEVO

TOMO 6 - 2995
ALONE IN THE DARK II • BENEATH A STEEL SKY • BEVERLY HILL BILLIES • BLACK SEET • DRACULA UNLEASHED • GABRIEL KNIGHT • HEART OF CHINA • HEIMDALL • HEIMDALL II • LA ABADIA DEL CRIMEN • MYST • RED HELL • REX NEBULAR CLAVES • THE HANDS OF FATE • MAPAS DE ALONE IN THE DARK II • MAPAS DE HEIMDALL

TOMO 7 - 2995
CLAVES Y MAPAS DE DOOM • DRAGONSPHERE • ISHAR 3 • LEISURE SUIT LARRY 6 • PAGAN • ULTIMA VIII • REUNION - GUIA DEL JUEGO • ROBINSON'S REQUIEM • TRICK OR TREAT • UFO - GUIA DEL JUEGO • MAPAS DE PAGAN • MAPAS DE TRICK OR TREAT

TOMO 7 - 2995
PARA COMMODORE, AMIGA Y PC/COMPATIBLES
AL-QUADIM, BLOODNET, COMPANIONS OF XANTH, DOOM 2-GUIA DEL JUEGO, DRAGON LORE, DREAM WEB, ACSTATICA, FREDDY PHARKAS, JOURNEYMAN PROYECT, MAGIC CARPET, OUTPOST, TIE FIGHTER-GUIA DEL JUEGO, UNIVERSE




SUPER PRECIO PC 3 1/2 SUPER PRECIO



































































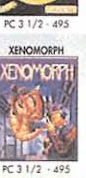















20.000 LEGUAS DE...	PC 3 1/2 - 975
3D POOL	PC 3 1/2 - 1200
7 COLORS	PC 3 1/2 - 495
ACORAZADOS	PC 3 1/2 - 1495
ACTION FIGHTER	PC 3 1/2 - 1195
AFRICAN RAIDERS	PC 3 1/2 - 975
AIR WARRIOR	PC 3 1/2 - 2495
AMAZON	PC 3 1/2 - 1495
ARMA LETAL	PC 3 1/2 - 975
ARMOURGEDDON	PC 3 1/2 - 1495
ASHES OF EMPIRE	PC 3 1/2 - 2495
ASTERIX en la India	PC 3 1/2 - 975
ATLETISMO 92	PC 3 1/2 - 495
A-TRAIN	PC 3 1/2 - 2990
ATAC	PC 3 1/2 - 1995
ATF 2	PC 3 1/2 - 975
ATOMINO	PC 3 1/2 - 975
B-17	PC 3 1/2 - 2495
BARBARIAN	PC 3 1/2 - 1200
BARGON ATTACK	PC 3 1/2 - 2495
BATMAN RETURN	PC 3 1/2 - 3990
BEVERLY HILLS COP	PC 3 1/2 - 975
BIONIC COMMANDO	PC 3 1/2 - 1195
BIRDS OF PREY	PC 3 1/2 - 1495
BLACK CROWN	PC 3 1/2 - 1995
BLACK SECT	PC 3 1/2 - 1995
BODY BLOWS	PC 3 1/2 - 1995
BOLIX	PC 3 1/2 - 975
BOSTON BOMB CLUB	PC 3 1/2 - 975
BUNNY BRICKS	PC 3 1/2 - 1495
BUSH BUCK	PC 3 1/2 - 975
CALIFORNIA GAMES II	PC 3 1/2 - 1200
CAR & DRIVER	PC 3 1/2 - 1495
CASTLE OF DR. BRAIN	PC 3 1/2 - 1495
CHAOS ENGINE	PC 3 1/2 - 2495
CHESS 2175	PC 3 1/2 - 1495
CHESS HOUSERS	PC 3 1/2 - 1795
CHESS PLAYER 2150	PC 3 1/2 - 975
COBRA MISSION	PC 3 1/2 - 2995
COLORADO	PC 3 1/2 - 975
CONQUEROR	PC 3 1/2 - 1200
COUGAR FORCE	PC 3 1/2 - 975
CRAZY CAR II	PC 3 1/2 - 975
CREEPERS	PC 3 1/2 - 1495
CURSE OF ENCHANTIA	PC 3 1/2 - 1295
CYBER RACE	PC 3 1/2 - 1995
DAUGHTER OF SERPENTS	PC 3 1/2 - 1495
D. LEADBETTER'S GOLF	PC 3 1/2 - 1495
DUNE 2	PC 3 1/2 - 2995
DYLAN DOG	PC 3 1/2 - 975
DOUBLE DRAGON	PC 3 1/2 - 495
DRACULA	PC 3 1/2 - 995
DRAGONS OF FLAME	PC 3 1/2 - 1200
DRILLER	PC 3 1/2 - 1200
EL PADRINO	PC 3 1/2 - 1995
ELF	PC 3 1/2 - 975
ELITE II	PC 3 1/2 - 2495
E-MOTION	PC 3 1/2 - 1195
EVASIVE ACTION	PC 3 1/2 - 2495
EXTASY	PC 3 1/2 - 975
F1 GRAND PRIX	PC 3 1/2 - 1990
F-14 TOMCAT	PC 3 1/2 - 1495
F-15 II	PC 3 1/2 - 1995
F-16	PC 3 1/2 - 1495
F-117 A	PC 3 1/2 - 1995
FANTASY EMPIRE	PC 3 1/2 - 1995
FASCINATION	PC 3 1/2 - 2495
FIRE AND FORGET II	PC 3 1/2 - 975
FLIGHT OF THE INTRUDER	PC 3 1/2 - 2450
FOOTBALL MANAGER II	PC 3 1/2 - 975
FREEDOM	PC 3 1/2 - 495
GALACTIC EMPIRE	PC 3 1/2 - 975
GEAR WORKS	PC 3 1/2 - 975
GIMNASIA DEPORTIVA	PC 3 1/2 - 495
GOAL	PC 3 1/2 - 2995
GOBLINS	PC 3 1/2 - 2495
GOBLINS II	PC 3 1/2 - 2495
GO SIMULATOR	PC 3 1/2 - 975
GUNSHIP 2000	PC 3 1/2 - 1995
HEART OF CHINA	PC 3 1/2 - 1995
HEAVY METAL	PC 3 1/2 - 1200
HEIMDALL 2	PC 3 1/2 - 1295
HEROES OF THE LANCE	PC 3 1/2 - 1200
H. INTERMINABLE II	PC 3 1/2 - 975
HIRED GUNS	PC 3 1/2 - 1995
INDY ULTIMA CRUZADA (AVENTURA GRAFICA)	PC 3 1/2 - 975
INT. CHAMP. GOLF	PC 3 1/2 - 595
ISHAR	PC 3 1/2 - 975
ISHAR 2	PC 3 1/2 - 1995
JACK NICKLAUS	PC 3 1/2 - 1495
JAMES POND II	PC 3 1/2 - 1495
JOHNNY CASTAWAY	PC 3 1/2 - 975
JUMP	PC 3 1/2 - 495
JURASSIC PARK	PC 3 1/2 - 2995
KAISER	PC 3 1/2 - 975
KGB	PC 3 1/2 - 2995
KRUSTY'S FUN HOUSE	PC 3 1/2 - 2495
KICK OFF II	PC 3 1/2 - 975
KING MAKER	PC 3 1/2 - 1995
KNIGHT FORCE	PC 3 1/2 - 975
KNIGHTS OF SKY	PC 3 1/2 - 2495
LAMBORGHINI	PC 3 1/2 - 1295
LANDS OF LORE	PC 3 1/2 - 3995
LEATHER GODESSES	PC 3 1/2 - 2495
LEGEND OF DJFL	PC 3 1/2 - 975
LEGEND OF MYRA	PC 3 1/2 - 1495
LIVERPOOL	PC 3 1/2 - 975
LONE WOLF	PC 3 1/2 - 975
LOST DUCHMAN MINE	PC 3 1/2 - 975
LOST IN L.A.	PC 3 1/2 - 1995
LOTUS	PC 3 1/2 - 975
LUCKY LUCK	PC 3 1/2 - 495
LUIGGI SPAGHETTI	PC 3 1/2 - 975
M1 TANK PLATOON	PC 3 1/2 - 1995
MANCHESTER EUROPA	PC 3 1/2 - 975
MAUPITI ISLAND	PC 3 1/2 - 975
MAY DAY	PC 3 1/2 - 975
MEDIEVAL WARRIOR	PC 3 1/2 - 975
METAL MUTANT	PC 3 1/2 - 975
MICHAEL JORDAN	PC 3 1/2 - 2990
MIGHT & MAGIC III	PC 3 1/2 - 1995
MIGHT & MAGIC IV	PC 3 1/2 - 1995
MIGHT & MAGIC V	PC 3 1/2 - 1995
MORTAL KOMBAT	PC 3 1/2 - 2995
MURDER	PC 3 1/2 - 1200
NHL HOCKEY	PC 3 1/2 - 1995
NICK FALDO'S GOLF	PC 3 1/2 - 595
NINJA RABBITS	PC 3 1/2 - 975
NO EXIT	PC 3 1/2 - 495
ONE STEP BEYOND	PC 3 1/2 - 495
OPERATION COMBAT	PC 3 1/2 - 495
PACK AIR LAND SEA	PC 3 1/2 - 2495
PACK FUTURE CLASSICS	PC 3 1/2 - 1495
PACK HEROES COLLECT.	PC 3 1/2 - 995
PACK MIND GAMES	PC 3 1/2 - 2495
PACK THE GREATEST	PC 3 1/2 - 3495
PACK TOP 10	PC 3 1/2 - 1995
PAPERBOY 2	PC 3 1/2 - 1495
PARIS DAKAR	PC 3 1/2 - 975
PORTS OF CALL	PC 3 1/2 - 975
PRINCE OF PERSIA	PC 3 1/2 - 1495
PRINCE OF PERSIA II	PC 3 1/2 - 2990
PUSH OVER	PC 3 1/2 - 975
RED HELL	PC 3 1/2 - 1995
REACH FOR THE SKIES	PC 3 1/2 - 2995
RETURN OF THE PHANTOM	PC 3 1/2 - 2995
RETURN TO ZORK	PC 3 1/2 - 4495
REX NEBULAR	PC 3 1/2 - 2995
RICK DANGEROUS	PC 3 1/2 - 495
ROBINSON'S REQUIEM	PC 3 1/2 - 1995
ROGER RABBIT	PC 3 1/2 - 975
RYDER CUP	PC 3 1/2 - 1995
SAMURAI	PC 3 1/2 - 1495
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	PC 3 1/2 - 1995
	PC 3 1/2 - 1995
SHADOW SORCERER	PC 3 1/2 - 1995
SHADOW OF THE COMET	PC 3 1/2 - 1995
SILENT SERVICE II	PC 3 1/2 - 2495
SIM ANT	PC 3 1/2 - 2990
SIM EARTH	PC 3 1/2 - 2990
SKIDOO	PC 3 1/2 - 495
SOCCER CHALLENGE	PC 3 1/2 - 1200
SPACE QUEST I	PC 3 1/2 - 1495
SPACE QUEST 4	PC 3 1/2 - 2995
SPEED RACER	PC 3 1/2 - 975
STAR BOWLS	PC 3 1/2 - 495
STARBLADE	PC 3 1/2 - 975
STREET SPORT BASKET	PC 3 1/2 - 1200
STRIKER	PC 3 1/2 - 975
STRIP POKER 2	PC 3 1/2 - 975
STROPER	PC 3 1/2 - 495
STUNT CAR RACER	PC 3 1/2 - 495
STUNT DRIVER	PC 3 1/2 - 2495
STUNT ISLAND	PC 3 1/2 - 2495
SUBBUTEO	PC 3 1/2 - 975
SUMMER OLYMPIAD	PC 3 1/2 - 495
SUPERMAN	PC 3 1/2 - 495
SUPER OFF ROAD	PC 3 1/2 - 495
SUPER VGA HARRIER	PC 3 1/2 - 1995
TARGHAN	PC 3 1/2 - 975
TASK FORCE 1942	PC 3 1/2 - 1995
TERMINATOR 2	PC 3 1/2 - 2495
TETRIS	PC 3 1/2 - 495
THE HUMANS	PC 3 1/2 - 1495
THUNDER BLADE	PC 3 1/2 - 1995
TIGER ROAD	PC 3 1/2 - 1995
TREASURE TRAP	PC 3 1/2 - 975
TRODDLERS	PC 3 1/2 - 3495
TURBO OUT RUN	PC 3 1/2 - 1200
VAXINE	PC 3 1/2 - 495
VETERAN	PC 3 1/2 - 975
WAX WORKS	PC 3 1/2 - 1995
W.C. RUGBY	PC 3 1/2 - 975
WEMBLEY RUGBY	PC 3 1/2 - 2495
WILD STREETS	PC 3 1/2 - 975
WINDSURF	PC 3 1/2 - 975
WING COMMANDER	PC 3 1/2 - 1495
WINTER CHALLENGER	PC 3 1/2 - 975
WINTER OLYMPIAD	PC 3 1/2 - 975
WINTER OLYMPIC	PC 3 1/2 - 1990
WIZKID	PC 3 1/2 - 495
WORLD CUP USA 94	PC 3 1/2 - 2990
WORLD GAMES	PC 3 1/2 - 1995
WWF EUROPEAN	PC 3 1/2 - 975
XENOBOT	PC 3 1/2 - 1990
XENOMORPH	PC 3 1/2 - 495
XENON 2	PC 3 1/2 - 1200
ZYCONIX	PC 3 1/2 - 975



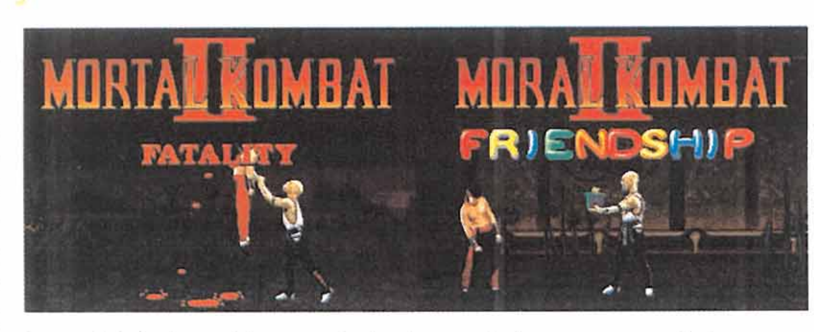
CENTRO MAIL
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 80
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017)
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 09 47
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Coslada MADRID
CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA" LOCAL 3. C. HONDURAS, 11 TEL: 674 02 70
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2 LOCAL 9. TEL: 72 09 71
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 457 52 23
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291294
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
Alcalá de Henares
C. MAYOR, 89. TEL: 8802092
NUEVO CENTRO
Alcobendas
C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COMERCIAL PICASSO
NUEVO CENTRO
BARCELONA
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 48 600 64
NUEVO CENTRO
LAS PALMAS
PRESIDENTE ALVEAR, 3
NUEVO CENTRO
GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS
NUEVO CENTRO
LA CORUÑA
DONANTES DE SANGRE, 1
PROXIMA APERTURA
Estos son Los Centros MAIL, tus tiendas especializadas donde podrás encontra la mayor variedad de software de entretenimientoa los mejores precios.
¿Ya lo sabes?
Oye, ¿Has visto los descuentos de Mail?
Siempre
LAS NOVEDADES
...Y ahora más baratas, todas
las novedades, tienen descuento
EN PC Y CD
AL MEJOR PRECIO
Ven corriendo
No te lo pierdas ...y corre la voz
NOVEDADES
EXITOS CD / PC
EXITOS CD / PC
NOVEDADES
1942 PC3 - 7195
ACES OF THE DEEP PC3 - 7495 CD ROM - 8495
ACES OVER EUROPE PC3 - 11595
ADVENTURE PC3 - CONS
ALADDIN PC3 - 5395
ALL WORLD OF LEMMINGS PC3 - 5395 CD ROM - 6295
AL QADIM PC3 - 7195
ARCTIC MOVES PC3 - 1795
ARMORED FIST PC3 - 6995 CD ROM - 7845
ARCADE POOL PC3 - 3595
BATTLE BUGS PC3 - 6495
BC RACER PC3 - 4995 CD ROM - 5995
BENEATH A STEEL SKY PC3 - 7645 CD ROM - CONS.
BODY COUNT PC- 5845/CD- 6295
BREAKTHRU PC3 - 4945
CAMPAING II PC3 - 8095
CANNON FODDER PC3 - 5395
CHESSMASTER 4000 TURBO PC- 6295/CD- 6745
COLONIZATION PC3 - 6995
COMANCHE PC3 - 5095 CD ROM - 11595 Misiones - 3745
CORRIDOR 7 PC3 - 4495 CD ROM - 4945
CRUSADERS DARK SAVANT PC3 - 4295 CD ROM - 4295
DARK SUN PC ROM - 8095
DAY OF TENTACLE PC3 - 6995 CD ROM - 6995
DAWN PATROL PC3 - 7645 CD ROM - 7645
D-DAY PC3 - 5395
DELTA V PC3 - 7195
DESCENT PC3 - 8495 CD ROM - 8995
DESERT STRIKE PC3 - 4195 CD ROM - 4445
DETROIT PC3 - 4495
DISCWORLD PC3 - 7495 CD ROM - 8495
DOOM II PC3 - 7095 CD ROM - 8895
DREAMWEB PC/CD- 7645
DUNGEON HACK PC3 - 7195
EARTHSIEGE PC3 - 6495 CD ROM - 7495
EL REY LEON PC3 - 5395 CD ROM - 5395
EYE OF THE BEHOLDER III PC3 - 7195
FIELDS OF GLORY PC3 - 5845
FIFA SOCCER PC3 - 5395 CD ROM - 5395
FLEET DEFENDER PC3 - 7195 CD ROM - 8095
FLIGHT SIM. 5.0 PC3 - 9990
FREDDY PHARKAS PC3 - 6495 CD ROM - 6995
GABRIEL KNIGHT PC3 - 7995 CD ROM - 9995
GENESIA PC3 - 5395
GOBLINS 3 PC3 - 6295 CD ROM - 4295
GREAT NAVAL BATLES II PC3 - 7195
GUILTY PC3 - 6495 CD ROM - 7495
HAND OF FATE PC3 - 6745 CD ROM - CONS.
HARPOON II PC3 - 8995 CD ROM - 8995
HEXX PC3 - 6295
INCA 2 PC3 - 6295 CD ROM - 6295
INDY CAR PC3 - 6295
INFERNO PC3 - CONS CD ROM - 8095
ISHAR III PC3 - 5395 CD ROM - 6745
JUNGLE STRIKE PC3 - 4495 CD ROM - 5495
KICK OFF III PC3 - 4945 CD ROM - 5395
KING'S QUEST VI PC3 - 6995
KING'S QUEST VII PC3 - 7995 CD ROM - 9995
KLIK & PLAY PC/CD - 7995
KNIGHT OF XENTAR PC3 - CONS
LARRY VI PC3 - 6995 CD ROM - 8995
LAURA BOW PC3 - 5095 CD ROM - 11595
LITIL DIVIL PC3 - 4445 CD ROM - 6995
LODE RUNNER PC3 - 5095 CD ROM - 6495
LORD OF THE REALMS PC3 - 5395 CD ROM - 6295
LOST IN TIME PC3 - 6295 CD ROM - 4295
LUIGI IN CIRCUSLAND PC3 - 5095
MANCHESTER UNITED PC3 - 4045
METAL & LANCE PC3 - 5845
MORTAL KOMBAT II PC3 - 5995 CD ROM - 7495
MUSIC TIME PC/CD - 14495
NASCAR RACING PC3 - 9495 CD ROM - 9995
OVERLORD PC3 - 7645
PACIFIC STRIKE PC3 - 8095
PC BASKET 2.0 PC3 - 2245
PC CALCIO PC3 - 2245
PC FUTBOL 3.0 PC3 - 2695
PC STRIP POKER PC/CD - 2695
PIMBALL FANTASIES PC3 - 5095
PIRATES GOLD PC3 - 6295 CD ROM - 3950
PLANET FOOTBALL PC3 - 4945
POLICE QUEST IV PC3 - 7495 CD ROM - 8995
POWER DRIVE PC/CD - 4495
QUARANTINE PC3 - 6295 CD ROM - 8995
RALLY PC3 - 4945 CD ROM - 3145
RALLY CHAMPIONSHIPS PC3 - 3495 CD ROM - 4495
RAVEN LOFT PC3 - 8095
RETRIBUTION PC- 5095/CD- 6995
REUNION PC3 - 6295
RING WORLD PC3 - 6995 CD ROM - 8995
RISE OF THE ROBOT PC3 - 8895 CD ROM - 7990
ROL CRUSADERS PC3 - 2495
SAM & MAX PC3 - 6995 CD ROM - 6995
SPACE SIMULATOR PC3 - 8995
SPACE FEDERATION PC3 - 8495
STAR TRECK JUDG. RITES PC3 - 7995
STRIP POKER PC3 - 4495 CD ROM - 5395
SUBWAR 2050 PC3 - 7195 CD ROM - 8995
SUPER QUINIELAS PC3 - 2245
SUPER SKI PRO PC3 - 5995 CD ROM - 6995
SYSTEM SHOCK PC3 - 7195 CD ROM - 6295
TANKS PC3 - 7195
TFX PC3 - 7195 CD ROM - 8095
THE BLUE & THE GRAY PC3 - 5395
THE HORDE PC3 - 7195 CD ROM - 7195
THEME PARK PC3 - 6295 CD ROM - 7195
TIE FIGHTER PC3 - 6995 Misiones - 2995
TRANSPORT TYCOON PC3 - 6745
TRICK OR TREAT PC3 - 4945
UFO PC3 - 6295 CD ROM - 6295
ULTIMA VIII PC3 - 8095
ULTIMATE BODY BLOWS PC/CD - 6295
UNIVERSE PC3 - 4995 CD ROM - 5995
VIRTUOSO PC/CD - 7990
WAKE OF THE RAVAGER PC/CD - 7495
WALLS OF ROME PC/CD - 3095
WHIZZ PC3 - 3495 CD ROM - 4495
WING COM. ARMADA PC3 - 6295 CD ROM - 6295
X WING IMP.PURSUIT PC3 - 2995 B WING - 2995 X WING - 6650
ZOOL 2 PC - 3495 CD - 6995
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
MM
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
SISTEMA
PRECIO
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL



LO PEOR DEL MES

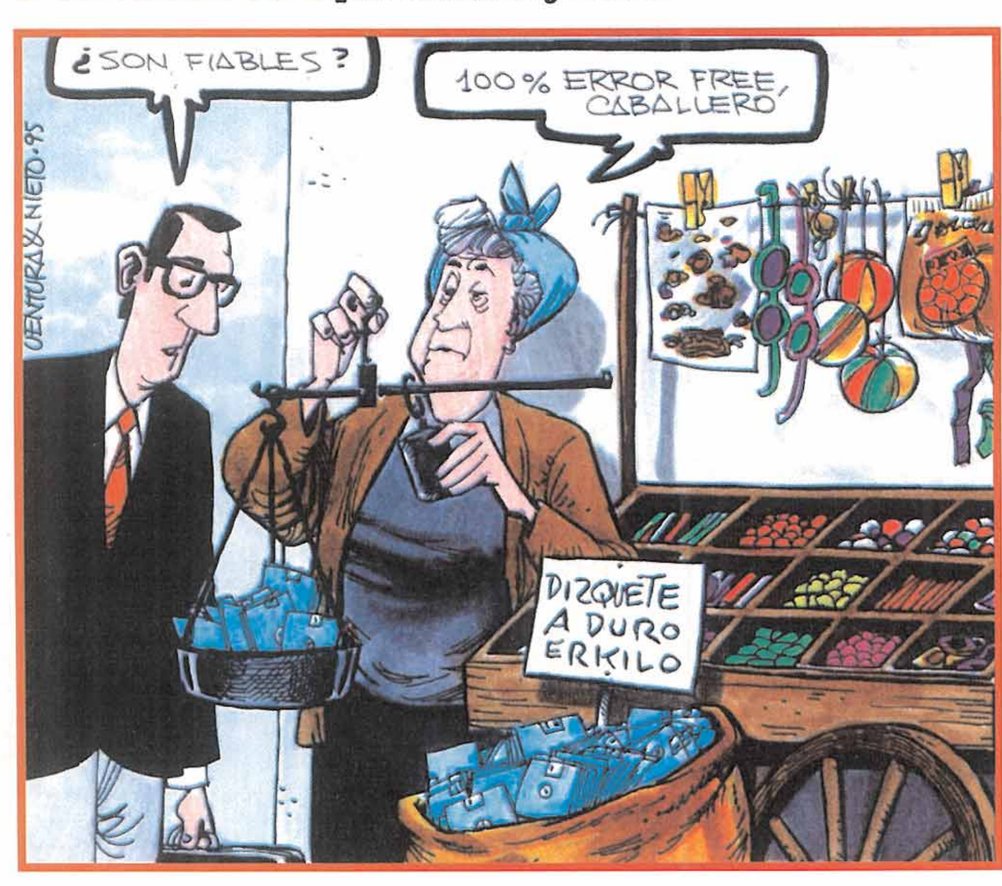
La compañía Accolade ha cerrado su sede en Europa, lo que supone un importante paso atrás, aunque permanezca abierta la sede central de USA.

Busca las diferencias



La moralidad llega al videojuego, o cómo justificar una sarta de mamporros, golpes y tajos con un agradable y agradecido regalo, podría haber sido otro título. La verdad es que a nadie le amarga un dulce, ni tampoco un regalo de la mano de alguien tan sanguinario, odioso y brutal como Baraka, del que, como poco, se puede esperar una salvaje cuchillada. Nuestro contrincante no tiene por menos que aceptar nuestro presente, que sustituye al fatalitie o al babalitie que podrían haber sido y no fueron, y que son algo mucho más denigrante, y sobre todo doloroso. Pelillos a la mar: no todos los malos son tan malos como los pintan, o los digitalizan, según se mire. Y todo ésto viene a santo de que hay alguno para el que moral y mortal es lo mismo. ¡Casi "ná"!

HUMOR por ventura y Nieto



¿Qué he hecho yo para merecer esto?

Bajo este cinematográfico y sugerente título vamos a pasar revista en unas pocas líneas a una serie de desagradables, y no por ello menos frecuentes, hechos que nos suceden todos los días al enfrentarnos con muchos juegos. Son un buen ejemplo de lo que no debería suceder, tanto con la forma como con el fondo de los juegos y sus inevitables programas de instalación. No vamos a dar nombres, pero más de uno sabrá ejemplos de cada caso concreto, puesto que todas las situaciones aquí expuestas corresponden fielmente a la realidad.

Situación 1.- Es increíble que alguien se gaste sus dineros en un flamante CD-ROM y luego adquiera un maravilloso juego que sólo ocupa veinte o treinta megas y se copien íntegramente al disco duro. ¿Para qué se ha comprado el CD-ROM?

Situación 2.- ¿Qué sentido tiene que un programa de instalación no permita cambiar el disco por defecto, o incluso el nombre del directorio, o que nos exija una determinada sintaxis en el nombre de dicho directorio?

Situación 3.- A nadie se le escapa que cuanto más espacio en disco ocupe un programa más tiempo tardará su instalación, pero una cosa es esperar a que se copien unos ficheros y otra muy distinta la media hora que se toman algunos programas para asentarse correctamente en nuestro disco duro.

Son sólo un botón, pero seguro que hay más que vosotros habeís sufrido más de una vez y no os habíais atrevido a contarlas. Ahora podéis desahogaros y explayar libremente lo que opináis para que salgan a la luz esos tremendos defectos en los juegos que padecemos constantemente. Como siempre, estamos abiertos a todo tipo de comentarios. Así que, podeís mandar vuestras quejas a:

MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS, 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID

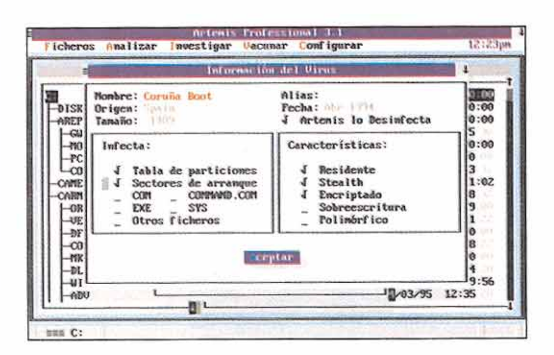
No olvidéis indicar en el sobre sección **EL SECTOR CRÍTICO**

FORMIDABLE...



... que los productores de juegos se den cuenta de la importancia de incluir en los mismos una opción que permita regular el nivel de violencia que veremos por pantalla. Y el primer programa que incluye está particularidad es «Rise of the Triad», que, entre otras, cosas destaca por su exagerado nivel de violencia gráfica. Quizá por ésto y por las muchas críticas recibidas por los juegos que destilan sangre por los cuatro costados, aunque luego sean los más vendidos y los de más éxito, se haya incluido la opción de suavizarlo. La violencia que despliegan este tipo de juegos constituye uno de sus principales atractivos, pero no deja de ser un acierto la inclusión de un password para que los padres protejan los modos más violentos del juego de la mirada de sus hijos, si así lo desean. Así personas de toda edad podrán jugarlo, aunque no disfrutarlo de igual manera.

LAMENTABLE...

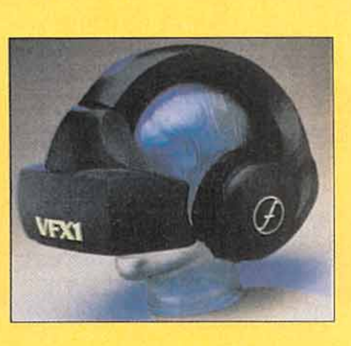


... que según el servicio SOS Virus de Panda Software se ha detectado durante 1.994 un incremento de virus en nuestro país del 100% con respecto al año anterior. El número de virus nuevos asciende a 62, que se añaden a los ya conocidos Barrotes, Anti-Telefónica, Flip-Omicron y el peligroso virus polimórfico Natas, los más difundidos en España. El motivo del aumento se debe al crecimiento del parque de ordenadores y al incremento de los conocimientos técnicos de los usuarios; mientras que los principales focos de producción y difusión son las universidades, centros docentes y BBS, así como el software pirata. La localización geográfica de la aparición de nuevos virus es en Madrid, Cataluña, Galicia, Comunidad Valenciana, País Vasco y Canarias, dado que en éstas comunidades hay gran número de centros docentes y universidades y, por tanto, mayor intercambio de información con el exterior.

La madre de todos los cibernautas

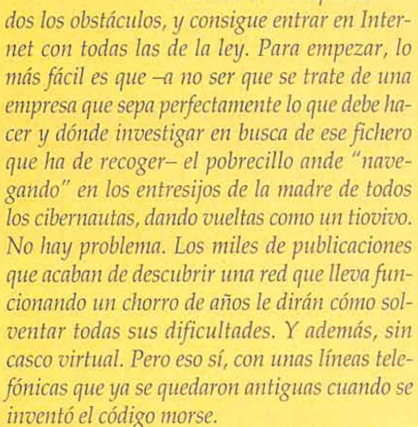
El futuro nos viene encima a velocidad de vértigo. Eso, al menos, es lo que se podría deducir del aluvión de noticias sobre tecnologías que van a cambiar nuestra vida, comportamientos y usos sociales, y quién sabe si hasta nuestras amistades y, ya puestos, hasta el aspecto físico –¿por qué no?–.

Resulta asombroso comprobar cómo, de un tiempo a esta parte, una publicación sí, y otra también, muestra en grandes titulares, con miles de colorines y vendiéndolo como si acabaran de descubrir América, el fascinante mundo de... sí, Internet. La madre de todas las redes. La red de todas las madres. El espacio vital de todo cibernauta que se precie. Y lo primero que uno se pregunta es: ¿qué demonios es un cibernauta?



Bien, semejante expresión vendría a definir a todo aquel que armado de un poderoso modem, cuyo régimen binario de transmisión supere una cifra que no baje de los 14400 baudios –se debe exigir cierta fiabilidad al equipo–, tenga a bien gastarse unos cuantos miles de duros al mes –si es que supera la simple curiosidad–, enganchado a unas líneas telefónicas más propias de Gambia o Zimbabwe, que de un país supuestamente civilizado y europeo, como dicen que es España, para "navegar" por los recovecos de una mega red informática en la que se asegura está contenida casi toda la información que el mundo moderno pone a nuestro alcance. Y todo esto, ¿para qué? Bien, los motivos que cada cual pueda tener ya es un punto sobre el que resulta imposible realizar un juicio. Así que, ahí se queda la cosa... por el momento. Lo cierto es que la utilidad de Internet en un mundo cambiante por momentos, en el que manejar la información equivale a manejar el poder, es más que evidente.

Lo único malo de todo esto es que entre la literatura barata existente sobre el tema, el lío que de por sí se hace el usuario cuando le hablan de Internet por primera vez, el cine, y el típico amigo enterado –sí, justamente ese que cuando se estropea el ordenador también nos dice que puede arreglarlo en un santiamén, y acto seguido llamamos al técnico cuya factura se infla hasta límites exorbitados cuando asegura que una mano chapucera ha intervenido donde no debía– que todo lo sabe; bien, entre todo esto, y algo más, el pobrecillo aspirante a cibernauta –o internauta, como se quiera– se empieza a imaginar que debe comprarse un casco de R.V., unos guantes, engancharse a la salida del ratón de su ordenador, y disfrutar como un enano babeante del cibersexo en su dimensión más osada. Posiblemente, en una desahogada situación económica, tras gastarse unos cuantos miles de duros en periféricos, descubrirá que se lo está pasando de miedo... con algo que no tiene nada que ver con lo que realmente pretendía. Porque esa es otra. Mucha R.V. y mucha información sobre la misma, lo que es maravilloso... hasta que te dicen los dinerales que has de desembolsar. Luego, claro, siempre aparecen los listos que te venden "programa de Realidad Virtual no inmersiva", expresión que parece sacada del oráculo de Delfos, y que se refiere a los típicos programas en 3D de siempre, mutando en una jactanciosa y altiva denominación de origen.



Confundiendo las churras con las merinas, el usuario se cree que ha entrado en un nuevo mundo, y empieza a alucinar en colores –virtuales, por supuesto–. Y mientras tanto, la madre de todas las redes continuará siendo un oscuro enigma para él. Pero seamos optimistas, y supongamos que el usuario ha superado todos los obstáculos, y consigue entrar en Internet con todas las de la ley. Para empezar, lo más fácil es que –a no ser que se trate de una empresa que sepa perfectamente lo que debe hacer y dónde investigar en busca de ese fichero que ha de recoger– el pobrecillo ande "navegando" en los entresijos de la madre de todos los cibernautas, dando vueltas como un tiovivo. No hay problema. Los miles de publicaciones que acaban de descubrir una red que lleva funcionando un chorro de años le dirán cómo solventar todas sus dificultades. Y además, sin casco virtual. Pero eso sí, con unas líneas telefónicas que ya se quedaron antiguas cuando se inventó el código morse.

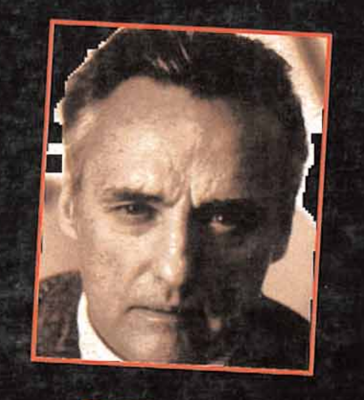
La sorpresa llega cuando el usuario, o su familia, recibe una bonita factura de teléfono que ríase usted de las conversaciones a diez bandas del "party line" con llamada a Hong Kong.

Mientras tanto, Internet seguirá ahí. Esperando, riéndose de nosotros, mientras continuamos absortos disfrutando de nuestro programa de "R.V. no inmersiva", sin que nadie nos haya descubierto en realidad lo que es, ni cómo conectarse. Y es que, al igual que resulta bastante curioso empezar una casa por el tejado, no se puede pretender darle a un confiado usuario, gato por liebre. A no ser, claro, que se trate de un gato cibernauta y virtual. Entonces, la cosa cambia. ¿O no?

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT	CPU MÍNIMA	CPU RECOM	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	ADLIB	S B	ROLAND	GRAVIS
THE BIG RED ADVENTURE	DISCO, CD	DISCO	386DX/33	486DX	4 MB (570 KB BASE)	57 MB	SVGA	NO	RATÓN	SI	SI	SI	NO
MORTAL KOMBAT II	DISCO, CD	CD	386DX/33	486DX	4 MB (512 KB BASE)	20 MB	VGA	SIMPLE VEL.	PAD	NO	SI	SI	SI
RALLY CHAMPIONSHIPS	DISCO, CD	CD	386SX	486DX	2 MB	NADA	VGA	SIMPLE VEL.	TECLADO	NO	SI	SI	SI
WHIZZ	DISCO, CD	CD	386SX	386DX	2 MB	NADA	VGA	SIMPLE VEL.	TECLADO	NO	SI	SI	SI
DARK FORCES	CD	CD	386DX/33	486DX/33	8 MB	3.5 MB	VGA	SIMPLE VEL.	TECLADO	NO	SI	SI	SI
WINGS OF GLORY	CD	CD	486DX/33	486DX/50	8 MB (540 KB BASE)	15 MB	VGA	DOBLE VEL.	TECLADO	SI	SI	SI	NO
BC RACERS	DISCO, CD	DISCO	386DX/33	486DX	4 MB	12 MB	VGA	NO	TECLADO	NO	SI	SI	SI
PC CALCIO	DISCO	DISCO	286	386DX	560 KB	9 MB	VGA	NO	TECLADO	NO	SI	NO	NO
XPLORA 1	CD WINDOWS	CD WIN.	486DX/25	486DX2/66	4 MB	2 MB	VGA	DOBLE VEL.	RATÓN	NO	SI	NO	NO
LITTLE BIG ADVENTURE	CD	CD	486DX/25	486DX2/66	4 MB	11 MB	SVGA (VESA)	DOBLE VEL.	TECLADO	NO	SI	SI	NO
VOYEUR	CD	CD	386DX	486DX	4 MB (580 KB BASE)	NADA	VGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	NO	SI	NO	NO
HELL	CD	CD	386SX/33	486DX/33	4 MB (560 KB BASE)	20 MB	SVGA (VESA)	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	NO
PINBALL FANTASIES DELUXE	CD	CD	386DX/33	486DX/33	560 KB	150 KB	VGA	SIMPLE VEL.	TECLADO	SI	SI	SI	NO
EL MUNDO SUBMARINO	DISCO, CD	CD	386DX	486DX	550 KB	3.5 MB	VGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
RISE OF THE TRIAD	DISCO, CD	DISCO	386DX/40	486DX2/66	4 MB	20 MB	VGA	NO	TECLADO	SI	SI	SI	SI
DRAGON LORE	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (585 KB BASE)	8 MB	VGA	DOBLE VEL.	RATÓN	NO	SI	NO	NO
SPACE FEDERATION	DISCO	DISCO	386DX/25	486DX/33	2 MB	8 MB	VGA	NO	RATÓN	SI	SI	NO	SI
LOST EDEN	CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB	1 MB	VGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	NO	NO
MUNDODISCO	CD	CD	386DX/25	486DX/33	4 MB	500 KB	VGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
DESCENT	DISCO, CD	DISCO	386DX/33	486DX/33	4 MB	17 MB	VGA	NO	TECLADO	SI	SI	SI	SI









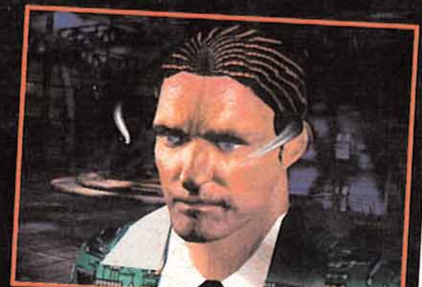
A CYBERPUNK THRILLER











Bienvenido al infierno

STARRING
DENNIS HOPPER
STEPHANIE SEYMOUR
GRACE JONES
GEOFFREY HOLDER



Available on PC CD ROM

GAMETEK (UK) LIMITED, 5 Bath Road, Slough, Berks. SL1 3UA

GAMETEK

UNA AVENTURA POLICIACA
DE INTRIGAS EXTRATERRESTRES













Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08/ 09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID